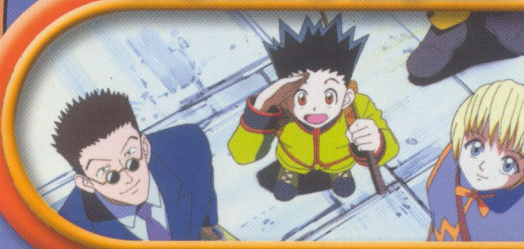
MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

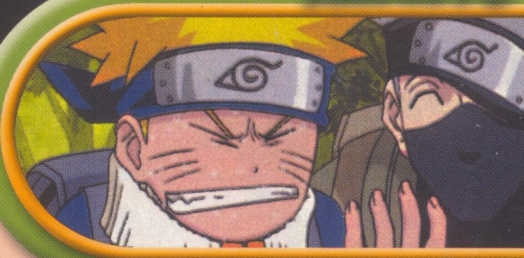
Nº 5
2,95 €

HUNTER X HUNTER



CONVIÉRTETE EN CAZADOR

NARUTO



EL ANIME MÁS ESPERADO

4 PÓSTERS

ZATCH BELL!
PODER MAMODO

PATLABOR
LOS OVAS EN DVD

panini revistas

YUKIKO
MAGAZINE
LA REVISTA DE ANIME PARA CHICAS
YUKIKO
Nº 4
2,95€
FRUITS BASKET
La familia Sohma
ONE PIECE
El coraje de Nami
4 PÓSTERS
Detective Conan
Inuyasha
Iguales pero diferentes
Nº 3
2,95€
MAGAZINE
SAKURA
4 PÓSTERS
X:LA PELÍCULA
CLAMP en DVD
愛
LOVE
¡CADA MES EN TU KIOSKO!
Panini Revistas

MEGA HIRO

¿Te agobia la perspectiva de volver al cole? Pues zámpate el nuevo número de **Mega Hiro** y se te pasarán todas las preocupaciones... Con artículos dedicados a las series más potentes, y es que a partir de este mes de septiembre nos llegan muchas cosas nuevas: **Hunter x Hunter**, **Naruto** (¡sí, por fin!)... A todo ello hay que añadir, naturalmente, los artículos dedicados a nuestras series más habituales: **Inuyasha**, **Detective Conan**, **Campeones** o **Zatch Bell!** Ninguna de ellas parece notar el paso del tiempo y todas siguen teniendo su legión de fans incondicionales. El mundo del DVD también está muy movido, con lanzamientos muy interesantes... ¡Y si encima añadimos nuestras guías de episodios (este mes le toca a **Supercampeones**) y el resto de secciones habituales, la verdad es que se te va a pasar el mes en un suspiro... ¡disfrutando de **Mega Hiro**!

6 *Zatch Bell! Llegan los mamodos*

10 *Los mejores duelos de Yu-Gi-Oh! GX*

21 *Ficha de Oliver, el delantero más resolutivo*

34 *One Piece: Los ataques de Luffy*

26 *Póster*

44 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 5

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Zatch Bell!
Conoce mejor a los mamodos

8 Naruto
Llega el mejor aprendiz de ninja

10 Yu-Gi-Oh! GX
Los mejores duelos de Yuki

12 Hunter x Hunter
¿Quieres ser cazador?

14 Inuyasha
El agujero negro de Miroku

15 Pokémon
Los principales Pokémon de Ash

16 Videojuegos
Lo último de Shin chan

18 Anime DVD
Patlabor: los OVAs
Dragon Ball Z

21 Ficha
Oliver Aton

23 Superpósters:
Caballeros del Zodíaco
Pokémon
Detective Conan
Inuyasha

31 Guía de episodios
Supercampeones

34 One Piece
Los ataques de Luffy

36 Las batallas del anime
Megaman vs Torchman

38 Detective Conan
Conan y el fútbol

40 Top 25
Vota a tus personajes favoritos

42 Guía manga
¡Con tanta televisión, casi nos olvidamos de la lectura!

44 Guía TV
Lo que no te puedes perder este mes

46 Correo
Cartas, dibujos... ¡y vuestras preguntas al Profesor Alcornoque!

48 Pasatiempos
Por si aún te queda algo de tiempo libre

49 Humor
Porque echarte unas risas nunca está de más...

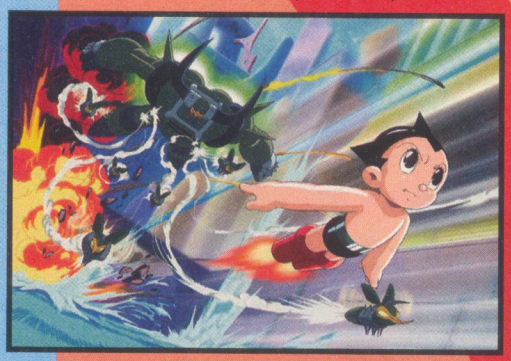
50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo... ¡así de fácil!

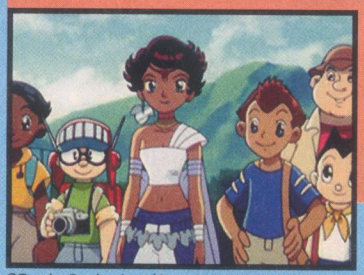
Ivrea editará el manga de El misterioso Loki

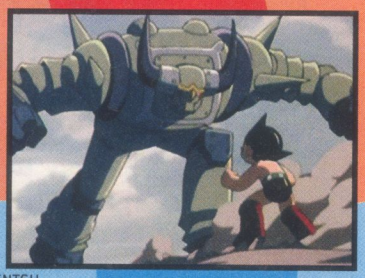
Hace un par de años, Jonu Media editó en DVD la serie *El misterioso Loki*, que luego se emitiría en el K3 catalán y en Buzz –casualmente, estas semanas se vienen emitiendo en ambos canales–. Ahora, Ivrea se ha hecho con la licencia del manga y muy pronto comenzará a editar las dos partes que la forman. La primera consta de 7 tomos y la segunda de 5 más. En ellos asistimos a la llegada de numerosos dioses de la mitología nórdica a Japón, la mayoría de ellos con el objetivo de acabar con Loki, que ahora tiene la apariencia de un niño y dirige una oficina dedicada a los sucesos paranormales y misteriosos.

Cuatro estrenará en abierto Astroboy 2003

Además del próximo estreno de *Naruto* en Cuatro, la cadena también ha contratado *Astroboy 2003*. Las aventuras más modernas de la inmortal creación de Osamu Tezuka, que está considerado el personaje más importante de la historia del anime, llegarán a Cuatro en otoño. La serie tiene 50 episodios y narra la historia de un niño robot que posee una gran fuerza e inteligencia artificial. Construido por el doctor Tenma, después de que desaparezca comienza a vivir con el director del Ministerio de la Ciencia de Japón como si fuera un chico normal. Ayudará a la policía a acabar con peligrosos delincuentes robóticos, pero también sufrirá discriminación por no ser humano.







©Tezuka Productions/Sony Pictures Entertainment/DENTSU

Detective Conan se enfrenta a casos especiales

Cuando Planeta vio que pronto alcanzaría la edición japonesa de *Detective Conan*, se fijó como objetivo la publicación de Detective Conan Especial. Se trata de una adaptación de guiones de Gosho Aoyama, el creador original de la obra, dibujados por varios de sus colaboradores. Eso hace que el dibujo no sea el de siempre, aunque hay algunos dibujantes que recrean a los personajes de una manera sobresaliente. Actualmente, esta serie paralela lleva recopilados 27 tomos. Planeta comenzará a publicarla en el Salón del Manga de Barcelona, a finales de octubre. Este anuncio coincide con el paso de la serie original a una periodicidad bimestral y más adelante trimestral.

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

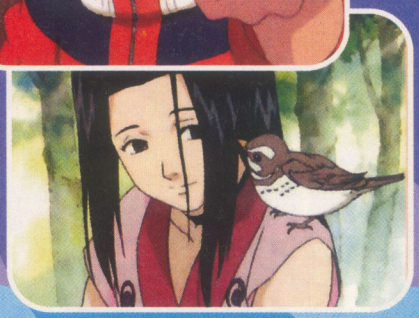
Nuevos animes de Buzz para septiembre

El canal de cable se ha dado un respiro en agosto, unas más que merecidas vacaciones después de un año cargado de suculentas novedades de anime. Y de paso, ha recargado fuerzas para el otoño, que comienza con el estreno de *Desert Punk* (en el original, *Sunabozu*), *UFO Princess Walkyrie* y *Ghost in the Shell*: Stand Alone Complex 2nd GIG en septiembre. Así pues, tres nuevos animes que se engloban en la ciencia ficción, la comedia y el cyberpunk respectivamente, se unen a la variada propuesta de este canal juvenil, del que puedes ver todas las series que emite en nuestra guía de televisión.

© Masamune Shirow/Production I.G

Gran estreno de Naruto en televisión

El próximo 23 de septiembre, el canal Jetix estrenará la ansiada serie *Naruto*. Este popular anime aterrizará en la parrilla de la cadena para quedarse durante mucho tiempo. Por lo pronto, el horario que tendrá será el de fin de semana a las 11:00. Para celebrar su estreno, el primer fin de semana se emitirán dos episodios seguidos tanto el sábado como el domingo. Así, inmediatamente conocerás a fondo a los personajes, si es que todavía no lo has hecho después de leer nuestro artículo de presentación.



© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

Yu-Gi-Oh! GX también en Nickelodeon

El programa Nickers, que el canal Nickelodeon comenzará a emitir a partir de este mismo mes de septiembre, tendrá también su espacio reservado al anime. La serie elegida en este caso ha sido la popular Yu-Gi-Oh! GX, de la que los abonados a este canal podréis disfrutar de lunes a viernes a las siete y diez de la tarde, con repeticiones cada día, a partir del 18 de septiembre, a las 12:35 del mediodía. Los fines de semana, la cita con Jaden Yuki y sus cartas será a las 10:50 de la mañana.

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

Fullmetal Alchemist por partida doble

Este año, el Salón del Manga de Barcelona se presenta calentito para los otakus más exigentes. Un nuevo manga que se une a la amplia lista de novedades es Full Metal Alchemist, que será publicado por Norma Editorial. La historia de Edward y Alphonse, los dos jóvenes alquimistas que pueden manipular y transformar objetos, en busca de la Piedra Filosofal es uno de los mangas más esperados del año. Su exitosa adaptación animada, distribuida en España por Panini, actualmente se emite a través de Buzz y pronto se estrenará en abierto, ya que Cuatro también ha adquirido los derechos. Muy pronto comenzaremos a hablarte de ella.

© Hiroshi Arakawa/Tokyo Broadcast System

Llega la "New Generation", el mejor anime al mejor precio

Jonu Media estrena en septiembre un nuevo sello, llamado "New Generation", en el que editará los mejores títulos del anime en unas ediciones de lujo y a un precio muy competitivo. Las dos primeras series serán Gunparade March y Getbackers, que vendrán acompañadas de sendos libretos informativos y varias postales de regalo. Gunparade March, situada en una actualidad alternativa, está protagonizada por un grupo de adolescentes que pilotan unos robots con los que se enfrentan a alienígenas invasores. Getbackers trata sobre una pareja de "detectives" modernos, poseedores de unos poderes especiales que les ayudan a recuperar objetos robados y enfrentarse a los delincuentes. Los cofres de ambas series tendrán un precio de 24,95 euros. ¡Únete al anime de última generación!

© Yuya Aoki/Rando Ayamine/TBS

JETIX

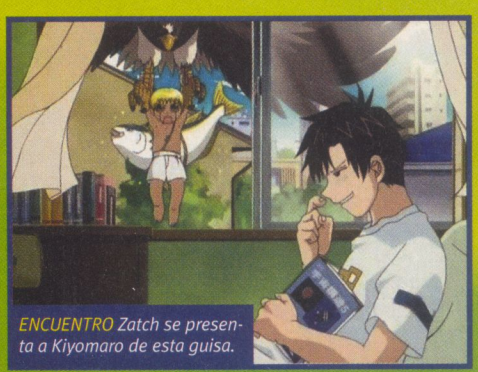
Todos los días
10:40 h y 18:10 h

¡Entra en la batalla mamodo!

Se nos hacía imperdonable no haber hablado todavía de una de las series que más fuerte está pegando en el canal Jetix, así que a partir de este mes vamos a hacer que te familiarices con Zatch Bell, Kiyomaro, Suzy, Sherry, Brago, Parco Folgore, etc. Por lo pronto, te presentamos la serie por si todavía no la conoces.

El regalo de papá

Kiyomaro acaba de cumplir 14 años, pero no es precisamente feliz. Es un superdotado, un chico de gran inteligencia que incluso supera a sus profesores. Eso le ocasiona las envidias y odios de sus compañeros, que le hacen el vacío desde hace tiempo. Así que Kiyomaro se ha convertido en un adolescente solitario y malhumorado. Pasa de todo. Pero el regalo de su padre le va a hacer cambiar. Desde Inglaterra, le envía a un chiquillo extraño que se llama Zatch Bell. Resulta que ha perdido la memoria y su única pertenencia es un libro rojo escrito en un lenguaje indescifrable. Quizás Kiyomaro con su inteligencia pueda entenderlo.



ENCUENTRO Zatch se presenta a Kiyomaro de esta guisa.

RAYO Zatch es un mamodo con poderes increíbles.

De lleno en una extraña batalla

Pero el libro no hay quien lo entienda. Salvo una frase, que al decirla en voz alta provoca que Zatch lance un rayo por la boca. Kiyomaro no sabe qué está pasando, pero no quiere saber nada del niño. A pesar de sus intentos por despistarle, Zatch le acompaña al instituto, donde descubre la situación en que se encuentra su nuevo amigo. Únicamente Suzy, una simpática y despistada chica, le habla a Kiyomaro. Dispuesto a que la gente le valore más, trama un plan que acaba con la aparición de un tipo llamado Aido, al que acompaña un niño parecido a Zatch y que se llama Hyde. Poco a poco, Kiyomaro empieza a comprender lo que pasa, a la vez que debe luchar junto a Zatch contra otros tipos.

La gran batalla mamodo

Finalmente, una chica llamada Sherry le explica todo lo que sucede. Cada 1.000 años, 100 niños del mundo mamodo son elegidos para que vayan al mundo humano, se vinculen a un humano (el único que podrá leer su libro de conjuros) y combatan contra otras parejas hasta que sólo quede una. Entonces, el vencedor se convertirá en el nuevo rey mamodo y dominará su mundo. Para acabar con el adversario, basta con destruir su libro. Sin embargo, el mamodo no morirá, sino que volverá a su mundo y tendrá que someterse, como todos los demás, al nuevo rey. De Kiyomaro depende en parte que Zatch sea el nuevo rey y pueda garantizar un mundo de paz entre sus compatriotas.

LUCHA 100 niños mamodo's buscan ser el próximo rey.

El manga

En el Salón del Manga del año pasado, Norma Editorial presentó entre sus novedades el cómic de Zatch Bell!, la creación original del dibujante japonés Makoto Raiku. Desde entonces, la historia ha ido avanzando paralela a la emisión del anime en Jetix. Este mes de septiembre sale a la venta el volumen 9, mientras que en Japón ya se han recopilado 25 tomos. ¡Así que aún tenemos Zatch Bell para rato!

ENEMIGOS PODEROSOS

Los rivales de Zatch y Kiyomaro se podrían dividir en dos grupos: los que buscan hacerse con el poder para hacer el mal y los que quieren vencer para lograr la paz. A ambos pertenecen no sólo los mamodos, sino también los humanos a los que se han vinculado. Es el caso de Hosokawa, que se aprovecha de Reykom para hacerse rico robando bancos y joyerías. O Randy, que usa a Gofure contra Zatch. Pero también hay mamodos que se aprovechan de los humanos, como Zofi, que controla la mente de Koko para inducirla al mal, o el mamodo que quiere que el altísimo Sean queme la escuela. Sherry y su acompañante, Brago, sin ser malvados, son enemigos a tener muy en cuenta. Parco Folgore y Kanchome, por su parte, dan más risa que miedo. Y Megumi y Tia se hacen amigos suyos para enfrentarse a las decenas de mamodos que están llegando a la ciudad. ¿Podrán Zatch y Kiyomaro contra tanto enemigo?

Kiyomaro y Zatch Bell

Aunque Kiyomaro al principio no le soporta, se acaban haciendo inseparables. La alegría y despreocupación de Zatch provoca que Kiyomaro sea más abierto, abandonando la soledad en la que se encontraba antes de conocerle. Paulatinamente, el adolescente es capaz de leer más conjuros del libro rojo de Zatch, que se muestra como un mamodo muy fuerte.

LIBRO Sólo puede leerlo aquél vinculado al mamodo.

Sherry y Brago

Movida por el odio y dispuesta a rescatar a su amiga Koko del control mental de Zofi, Sherry se vincula a Brago. Ella es la hija única de la riquísima familia Belmont y ha sido criada para ser una digna heredera. Gracias a Koko lo ha logrado, pero ahora es ella quien debe ayudar a su amiga. Cuenta con Brago, un poderoso mamodo de apariencia oscura y maléfica que en el fondo no es tan malo como pretende.

Parco Folgore y Kanchome

Parco Folgore es un artista internacional, un cantante de gran éxito, especialmente entre las chicas. Viaja a Japón siguiendo a su mamodo, que se llama Kanchome, y que ha ido al encuentro de Zatch para derrotarle, ya que le conoce muy bien. Cuenta nada menos que con el poder de transformarse en el arma que quiera. Como pareja, estos dos son un desastre, incluso les cuesta pasar del primer conjuro.

RIVALES Ser el próximo rey va a ser muy complicado.

Megumi y Tia

Megumi es una cantante pop muy famosa en Japón. Un día encuentra inconsciente a Tia y se la lleva con ella. La cuida y, a pesar de que inicialmente no confía en Megumi, la mamodo acaba viendo que su cariño es real. Tia conoce a Zatch muy bien, porque eran amigos en el mundo mamodo. De hecho, solía meterse con él cada dos por tres (es su forma de ocultar que le gusta). Así que es feliz cuando Megumi se hace amiga de Kiyomaro y Zatch.

© Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

¡BIENVENIDO A LA FIEBRE NINJA!

Sí, por fin está aquí la serie más esperada por todos los otakus. Panini trae *Naruto* a España y Jetix y Cuatro se encargarán de darla a conocer a todos los aficionados al anime, si es que aún queda alguien que no sepa quiénes son Naruto, Sasuke, Sakura y compañía. Cógete fuerte, porque a partir del 23 de septiembre la Narutomanía se va a instalar en nuestro país. ¡Únete a ella!

CHULO A Naruto le encanta presumir ante los demás.

La Villa Oculta de la Hoja

Naruto Uzumaki es un chaval que sueña con convertirse en un maestro hokage, es decir, un ninja de lo más poderoso. Vive en la Villa Oculta de la Hoja y allí asiste a la Escuela de Ninjas. Sin embargo, se dedica a gastar bromas y comportarse como un niño pequeño. En realidad, lo que busca es llamar la atención de los habitantes, ya que él no tiene familia. Sólo Iruka, el maestro ninja de la villa, sabe que es un buen chico. También sabe cuál es su sueño y por eso intenta adiestrarle como buenamente puede, procurando llevarle por el buen camino. No desea que el terrible secreto que duerme en su interior despierte y domine al chico.

VALIENTE No teme el dolor ni al enemigo.

SHARIGAN La técnica poderosa del maestro Kakashi.

El zorro de las nueve colas

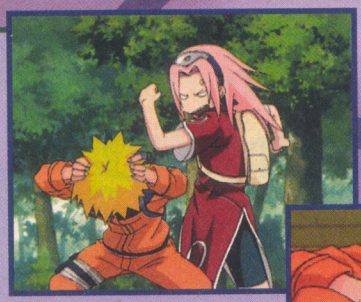
12 años atrás, un zorro demoníaco atacó la aldea. Muchos hombres murieron intentando derrotarle antes de que destrozara el pueblo. Sólo el hokage pudo dominar a la bestia, pero le costó la vida. Era el padre de Iruka. El zorro fue dormido en el interior de un chiquillo y su poder sellado mediante un conjuro. El crío se quedó a vivir en la villa y todos los aldeanos juraron mantener silencio sobre el asunto: se convirtió en un tabú. Sin embargo, han pasado los años y ese chiquillo, Naruto Uzumaki, ha crecido solo y marginado, porque los habitantes, temerosos de su enorme poder, le han evitado y han prohibido a sus pequeños acercarse a él. Cuando por fin Naruto conoce ese secreto, no sucede absolutamente nada, y los aldeanos comprueban que no tienen nada que temer.

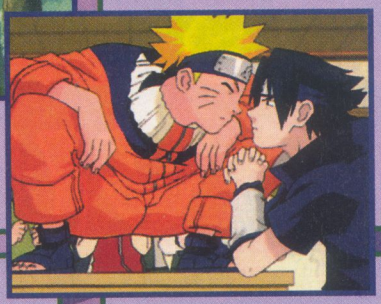
Compañeros de aprendizaje

Una vez Naruto ha aprobado el examen y tiene la cinta que le acredita como ninja, asiste a las clases para novatos. Allí está Sakura Haruno, la preciosa chica ninja que le gusta, aunque ella siempre diga que le odia. Y también Sasuke Uchiha, un chico bastante popular entre sus compañeras. Como la academia comenzará a encomendarles misiones, deben formarse grupos de tres personas, que serán coordinados por un ninja de grado superior. Los tres acaban juntos, con Kakashi Hatake como maestro. De primeras no se llevan nada bien, en parte porque a Naruto le gusta Sakura, mientras que a ella el que le gusta es Sasuke. Y cuando Kakashi les explica que aún han de superar una prueba para ser ninjas de grado inferior, las cosas empeoran, porque sólo dos de ellos podrán aprobar. Sin embargo, al final aprueban todos y comienzan a recibir misiones acordes con su nivel. Es decir, trabajos fáciles... aunque algunos se complican.

Sakura

Tan guapa como temible, Sakura está en una edad difícil y antepone siempre el amor a su formación como ninja. Al principio odia a muerte a Naruto y está enamorada de Sasuke, pero eso va cambiando poco a poco. Aporta el sentido común al grupo, aunque también se deja llevar por los sentimientos con demasiada frecuencia.





Sasuke

Perteneciente a una de las familias más prestigiosas de la villa, ha sido el mejor en las pruebas de graduación. Reservado y serio, busca venganza y devolver a su clan al lugar que le pertoca. Nunca ha soportado a Naruto, al que considera mediocre, pero desde que entrenan juntos se ha percatado cuenta del potencial que tiene y se hacen realmente buenos amigos.

Iruka

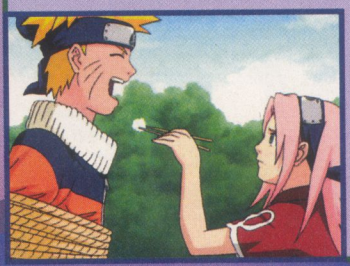
Ha sido el maestro de Naruto desde hace tiempo y es, posiblemente, la persona que mejor le conoce. Este afable ninja de grado medio es el único que valora a Naruto y sabe que es un buen chico, con un potencial enorme para convertirse en el próximo hokage. Es, en parte, el culpable de que el chico adore los fideos, a los que suele invitarle de vez en cuando.

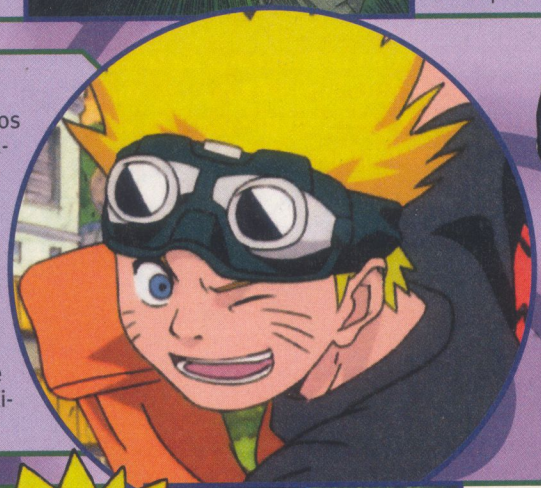
Kakashi

El coordinador del grupo 7 tiene una fama terrible: nunca ha aprobado a los alumnos que han hecho la prueba con él. Odia a los egoístas y a quienes únicamente hacen lo que se les manda. Por eso le encantan sus tres alumnos. Su técnica preferida es la conocida como el sharingan (o pupila giratoria), herencia genética de su familia. Es un ninja de grado superior.

Naruto

El gamberro de la aldea sueña con ser el mejor ninja de todos los tiempos. Pero para ser un hokage deberá pasar por innumerables peligros y perfeccionar sus técnicas. Como el poder del zorro de las nueve colas duerme en su interior, rápidamente se hará muy fuerte. Inventa algunas técnicas que en apariencia son inútiles, como la erótica o la del harén, pero la que más le gusta es la multiplicación de cuerpos.



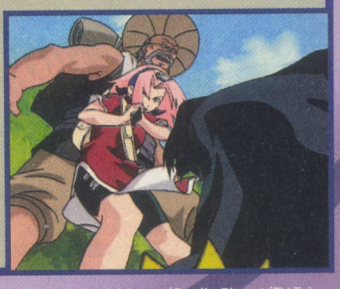


El manga

Mientras que el anime ha costado que llegara a España, el manga lleva casi cuatro años publicándose. Ediciones Glénat acertó de pleno con este título, que pasa por ser el manga más vendido en España (sin contar los éxitos que han traspasado las fronteras otakus, como Dragon Ball y Shin chan). En las tiendas puedes encontrar a la venta los primeros 24 volúmenes. En Japón ya se han recopilado 33 tomos, así que, si tenemos en cuenta que la edición española tiene una periodicidad bimestral –se publica un tomo cada dos meses–, está claro que le queda cuerda para rato.

El anime

Desde su estreno en Japón a finales de 2002, la popularidad de este anime no ha parado de crecer. Actualmente, la serie acaba de sobrepasar los 200 episodios. En España, Jetix emitirá a partir del sábado 23 de septiembre los primeros 52 capítulos de los 104 que distribuye Panini. Su horario inicial será los fines de semana a las 11:00, con un doble episodio el primer fin de semana a modo de bienvenida. Además de la serie de televisión, existen tres OVA (capítulos especiales) y tres películas. Estamos convencidos de que el éxito que le aguarda a la serie facilitará la llegada de todo este material. A finales del mes de octubre, se pondrá a la venta el primer volumen de la serie, del que os hablaremos muy pronto.



© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

LOS PRIMEROS DUELOS DE JADEN YUKI

SHONEN JUMP'S Yu-Gi-Oh! GX™

Fin de semana, 8:00

Lunes a viernes, 19:10

NICKELODEON

Desde el mismo momento en que entra en la Academia de Duelo para hacer las pruebas de acceso, Jaden combate en emocionantes duelos. Aunque a veces vence por los pelos, la cuestión es que casi siempre logra la victoria. Por si te perdiste los primeros episodios, te resumimos sus primeros duelos.

1. Jaden contra el doctor Crowler

Episodio 1 - El futuro rey de los juegos

La relación de Jaden con el doctor Crowler empieza con mal pie. Asqueado porque entran duelistas mediocres, Crowler paga su ira con Jaden y participa en su combate de acceso con su propio mazo. En él tiene la rarísima y súper poderosa carta "legendario golem mecánico". Sin embargo, Jaden no se amedrenta y acaba ganando el duelo.

Victoria: Jaden
Carta vencedora: Héroe elemental de aire

DR. CROWLER
Le hará la vida imposible a Jaden.

PODEROSO
El héroe elemental de aire.

DIVERSIÓN
Jaden afronta el duelo muy relajado.

2. Jaden contra Chazz Princeton

Episodio 2 - Bienvenidos a la Academia de Duelo

Después de superar la prueba de acceso, Jaden también se gana el odio de Chazz, un Obelisco Azul que no soporta a los duelistas de menor rango, como son los Osiris rojos. Por eso desafía a Jaden, que forma parte de ese grupo. Los dos se citan a escondidas para un duelo. La lucha es muy igualada y queda sin vencedor porque todo el personal de vigilancia se acerca y deciden marcharse. Jaden está seguro de que hubiera ganado.

Victoria: Duelo inacabado
Carta vencedora: -

CHAZZ PRINCETON
Odia con toda su alma a Jaden.

EN SUSPENSO
El duelo queda interrumpido.

En secreto
No es un duelo oficial.

Yu-Gi-Oh! GX © 1996 Kazuki Takahashi © 2004 NAS I TV TOKYO

3. Jaden contra Alexis

ALEXIS RHODES Guapa y buena en el juego.

Episodio 3 - Duelo por amor
Crowler prepara una artimaña para pillar a Jaden en el dormitorio de las chicas por la noche, pero es Syrus quien acaba cayendo en la trampa. Jaden va en su rescate y Alexis le ofrece liberar a Syrus y no explicar nada de los sucedido si logra vencerla en un duelo. Si no juega, dará parte a la dirección de la escuela. Jaden acepta y gana. A Alexis empieza a caerle muy bien el Osiris.
Victoria: Jaden
Carta vencedora: Héroe elemental gigante del trueno

FUSIONADO Jaden gana con un monstruo fusionado.

AMISTAD Jaden combate para liberar a Syrus.

4. Jaden contra Chazz Princeton

Episodio 4 – Impacientes por empezar
Jaden y Chazz disfrutan de la oportunidad de acabar su interrumpida batalla en un duelo oficial. Para que Chazz tenga ventaja sobre su adversario, Crowler le proporciona cartas raras y potentes. Pero ni con ésas.
Una vez más, un Jaden seguro de sí mismo se impone a Chazz, para rabia de este prepotente Obelisco.
Victoria: Jaden
Carta vencedora: Héroe elemental de aire

REVANCHA Jaden se apunta el tanto.

APOYO Crowler ayuda tanto como puede a Chazz.

DETERMINANTE Jaden vence de nuevo con él.

5. Jaden contra el duelista de las sombras

Episodios 5 y 6 - El duelista de las sombras, partes 1 y 2
En la Academia existe un edificio abandonado que queda algo apartado del campus. Allí, Jaden y sus amigos encuentran a un misterioso duelista. El hombre ha secuestrado a Alexis y dice que quiere llevarse su alma al mundo de las sombras. Jaden se enfrenta a este tenebroso personaje. En un duelo muy disputado, Jaden no se deja doblegar fácilmente. Tampoco se desorienta por el ataque de un supuesto objeto milenario y acaba ganando el duelo. Pero algo extraño sucede... por un instante^, parece adentrarse en el mundo de las sombras. ¿Acaso existe realmente?
Victoria: Jaden
Carta vencedora: Héroe elemental cuchillas afiladas

EQUILIBRADO El duelo más difícil de Jaden hasta ahora .

EL DUELISTA DE LAS SOMBRAS Un tipo extraño.

NUEVO Un poderoso monstruo más para Jaden.

laSexta

Fin de semana, 11:50

¡YO SERÉ EL MEJOR CAZADOR DEL MUNDO!

La serie más potente de Mangápolis, el contenedor juvenil de La Sexta, es sin duda *Hunter x Hunter*. Este anime de 62 episodios está lleno de aventuras, acción y personajes con gancho. Si aún no lo conoces, te ponemos al día en estas páginas. ¡Y ya estás tardando en sintonizar La Sexta para ver las aventuras de Gon Freecs!

Papá sigue vivo

En una aldea vive el pequeño Gon junto a su tía Mito y su abuela. Es un buen chico, pero como a cualquier crío de 10 años, le gusta hacer el gamberro e ir por libre. A menudo desoye las órdenes de su tía para adentrarse en un bosque cercano. En él habitan monstruosos animales feroces. Cuando un oso-zorro le ataca, es salvado por un forastero llamado Kaito. Le explica que es un "cazador", es decir, un tipo que viaja por el mundo en busca de increíbles tesoros y misterios indescifrables. Su última prueba para ser tomado como un verdadero cazador es encontrar a su maestro, Jing Freecs. El padre de Gon. Su familia siempre le ha explicado que sus padres murieron en un accidente cuando él era muy pequeño, pero Kaito le ha dicho claramente que su padre sigue vivo... ¡y es el mejor cazador del mundo!

AMIGOS Gon hace buenos compañeros.

VALIENTE No tiene miedo a las bestias.

Yo también seré cazador

Desde su encuentro con Kaito, Gon no deja de cuestionar cosas en casa. Su tía acaba por explicarle que es cierto: Jing sigue vivo y es un cazador. Estaba casado con su hermana y eran felices. Pero cuando acababan de tener un hijo, Gon, él decidió que quería ser cazador. Entonces abandonó a su esposa, pero no pudo llevarse a Gon porque Mito lo evitó. Desde entonces no han tenido noticias de Jing, sólo saben lo que se cuenta sobre sus aventuras y proezas. Ahora que Gon conoce la verdad, está todavía más convencido de lo que quiere hacer: cuando cumpla 12 años hará los exámenes para convertirse en cazador. De ese modo, además de tener una vida llena de aventuras, puede que encuentre a su padre.

Hacia la isla de Dore

Para ingresar como aspirante a cazador, Gon se dirige hacia la isla de Dore. Debe tomar un barco, "el dios de los mares", en Isla Ballena. Allí conoce a un extraño tipo al que persigue insistentemente. Le ayuda en un par de ocasiones y luego es él quien le salva de un circo ambulante que caza y maltrata a animales exóticos. En el último suspiro, mediante la vara de pescar de su padre, los dos pueden subir a bordo del "dios de los mares". Aunque es bastante mayor que él, Gon ya tiene un nuevo amigo: Leorio. Y en el barco, después de superar una tormenta y la tensión del largo viaje, ambos superan la preselección junto a un chico rubio llamado Kurapica. Los tres tienen motivos diferentes para ser cazadores, pero parecen llevarse bien. Eso será importante una vez lleguen a la isla de Dore.

BARCO La prueba de acceso es la dura travesía hacia la isla de Dore.

©Yoshihiro Togashi/Fuji TV

Gon Freecs

Este muchacho de 12 años sueña con ser cazador desde que descubrió que su padre era uno de los mejores del mundo. Por eso se embarca hacia la isla de Dore. Siempre tiene una sonrisa en la boca y su afabilidad hace que hasta los animales salvajes se tranquilicen. Usa con gran maestría la vara de pescar de su padre.

Edición en DVD

Hunter x Hunter es una serie que Selecta Visión distribuye en España. Aprovechando su emisión televisiva, dentro de un par de meses, a finales de octubre, comenzará a sacarla en DVD. Será una edición parecida a la que actualmente realiza de *Bola de dragón Z*: volúmenes con dos discos y un total de 8 episodios, con numerosos extras informativos. Inicialmente lanzarán 4 volúmenes con los primeros 31 episodios. Cada uno de los volúmenes costará 19,95 euros. ¡Una gran edición para una gran serie!

Leorio

Después de una vida sin un objetivo concreto, ha decidido convertirse en cazador. ¿El motivo? Según cuenta, por el dinero y la fama que se consigue. Es bastante mayor que sus dos compañeros, por lo que, a pesar de aparentar ser despreocupado y pasota, cuida de ellos.

REVELACIÓN Kaito le cuenta la verdad sobre su padre.

Jing Freecs

Un halo de misterio se cierne sobre la figura del padre de Gon. Lo único que se sabe es que es un cazador mítico, conocido en el mundo entero por su valía y valentía. Se desconoce su paradero, pero ahora su hijo no parará hasta encontrarle.

Kurapica

El último miembro de la tribu llamada Kuruta busca venganza. La banda del espectro, cazadores asesinos del más alto nivel, acabaron con su pueblo y mataron a sus padres cuatro años atrás. Aunque parece tranquilo, cuando la sed de venganza le domina, sus ojos se vuelven rojos y tiene un poder mortífero.

El autor

El creador de esta obra es Yoshihiro Togashi, un popular dibujante de manga para chicos que ha saboreado el éxito con ésta y otras obras anteriores. Aunque lleva muchos años enfrascado en la historia de Gon Freecs, casi una década, sigue siendo conocido mayormente por haber dibujado *Yu Yu Hakusho* (*Los defensores del Más Allá*), título cuyo anime ha sido emitido en televisión y editado en DVD, y cuyo manga original ha sido publicado íntegramente en España. Ahora promete lograr un éxito similar con *Hunter x Hunter*.

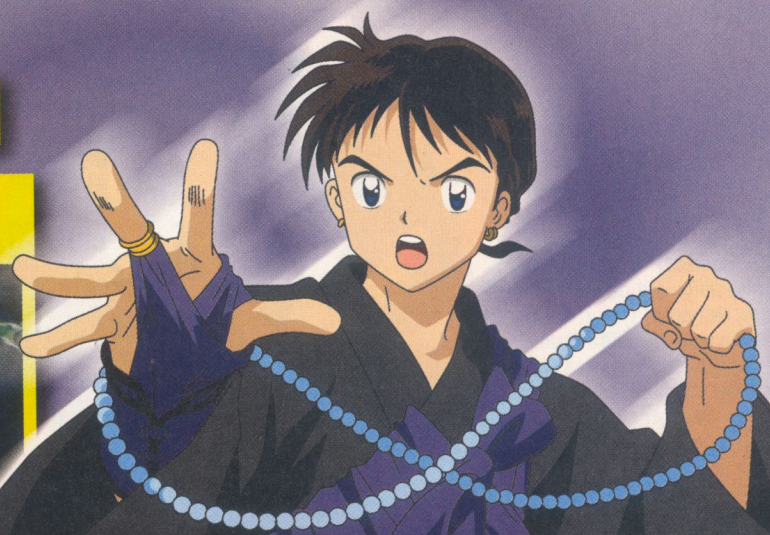
Abuelo Sobre él recayó la maldición.

Fosa En el lugar donde murió su padre hay un enorme agujero.

Inuyasha

La maldición mortal

EL AGUJERO NEGRO DE MIROKU

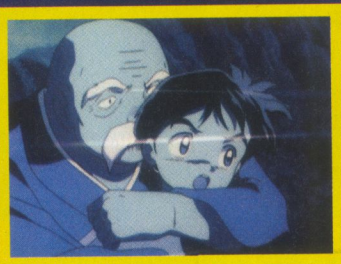


Lunes a viernes, 17:30

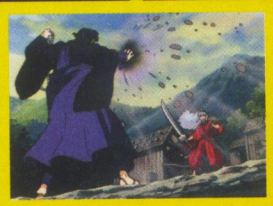
Lunes a viernes, 19:45

Lunes a viernes, 20:00

El agujero negro de la mano de Miroku es un arma muy poderosa y de gran ayuda cuando lucha contra los demonios. Sin embargo, también supondrá su muerte algún día, porque le acabará engullendo a él.



TRAGEDIA Miroku ve cómo el agujero succiona a su padre.



MALENTENDIDO La primera vez que se ven, Miroku quiere absorber a Inuyasha.

El abuelo de Miroku era un monje que quería eliminar al malvado Naraku. Pero para evitar males mayores, Naraku planeó acabar con él antes: se acercó con aspecto de una bella mujer y lo cogió por sorpresa. Con su sello hizo un agujero en la mano del abuelo de Miroku y le lanzó una terrible maldición. Ese agujero, que se hereda de generación en generación, se agranda hasta que acaba succionando al portador.

Cuando Miroku es todavía un niño, ve cómo el agujero se traga a su padre. Desde entonces, aprende a vivir con la maldición. El agujero negro, llamado también vórtice mortal, es un arma muy poderosa, pero con algunos puntos débiles. Cuando Miroku pide ayuda a Inuyasha durante la dura lucha contra Sesshomaru, éste libera una bandada de abejas venenosas que le ha facilitado Naraku. Los insectos entran en el agujero e infectan a Miroku. Por fortuna, la medicina que Kagome ha traído de su tiempo puede curarle las picaduras.

En otra ocasión, Miroku aspira una mantis religiosa demoníaca tan grande que desgarra el agujero. Miroku va rápidamente a ver a su padre adoptivo para que le cosa el desgarro. Pero incluso después de cosérselo el peligro se mantiene, ya que la herida debe curarse por completo antes de volver a usar el vórtice. De lo contrario, podría abrirse, el agujero se agrandaría rápidamente y absorbería a Miroku.

Miroku suele mantener sellado el agujero con un rosario que lleva colgando de su mano. Sólo se lo quita cuando es imprescindible, pues de ese modo el agujero queda abierto para la lucha. Sin embargo, cuanto más utiliza el agujero, más rápido crece. Para librarse de la maldición, sólo existe una posibilidad: deberá encontrar a Naraku y matarlo. Una vez muerto el creador de la maldición, ésta dejará de tener efecto. El mismo objetivo persigue Inuyasha, aunque por motivos bien diferentes. Es por esta razón que, después de un primer encuentro algo complicado y con un malentendido que está a punto de acabar en tragedia, el monje se une al medio demonio y a Kagome en su viaje.

HERIDA Así le deja la mano esa mantis.

PROTECCIÓN El rosario mantiene cerrado el agujero.

LETAL El agujero negro es un arma poderosa.

PROTECTOR Ha criado a Miroku desde niño.

Puntos débiles del agujero negro

HORRENDA La mantis es enorme.

LEGIÓN Los insectos venenosos se cuentan por centenares.

1. Como Naraku es quien ha lanzado la horrible maldición contra la familia, sabe perfectamente cuáles son los puntos débiles del agujero: los insectos demoníacos venenosos que pueden infectar al portador desde dentro. ¡Por eso dispone de una legión de estos bichos diabólicos!

2. Si algo es demasiado grande para el agujero, éste puede desgarrarse. Eso es lo que sucedió con la gigantesca mantis religiosa.

©Takahashi Rumiko/Shogakukan/Sunrise/YTV

Los principales Pokémon de Ash

Durante su carrera como entrenador, Ash llega a tener muchos Pokémon. Como son demasiados para hablar de todos, aquí te presentamos a algunos de los más queridos (o casi). ¡Allá vamos!

Pikachu

Pikachu fue el primer Pokémon de Ash. A pesar de su reducida talla, este Pokémon eléctrico es muy fuerte. Hasta ahora no ha evolucionado.

Número: #025
Tipo: eléctrico
Altura: 0,4 m
Peso: 0,6 Kg

Caterpie

Caterpie es de los primeros en unirse a Ash. Pero rápidamente evoluciona a Metapod y poco después a Butterfree. Cuando se enamora, lo abandona.

Número: #010
Tipo: bicho
Altura: 0,3 m
Peso: 2,9 Kg

Corphish

Al principio de la sexta temporada, Ash atrapa un Corphish que le hace ganar muchos de sus siguientes combates.

Número: #341
Tipo: acuático
Altura: 0,6 m
Peso: 11,5 Kg

Squirtle

Después de que Ash rescate a Squirtle del Team Rocket, éste abandona la pandilla Squirtle y se une a él. Son muy colegas.

Número: #007
Tipo: acuático
Altura: 0,5 m
Peso: 9,0 Kg

Taillow

La primera vez que ve a Taillow es cuando le birla una chocolatina. Muy poco después, llega el combate y Ash atrapa al Pokémon.

Número: #276
Tipo: normal / volador
Altura: 0,3 m
Peso: 2,3 Kg

Treecko

Este Pokémon planta al que le gusta mascar hierba, es muy tranquilo. Sin embargo, no se le debe menospreciar a la hora de luchar.

Número: #252
Tipo: planta
Altura: 0,5 m
Peso: 5,0 Kg

Charmander

Ash encuentra a Charmander abandonado por su antiguo entrenador. Evoluciona a Charmeleon y luego al indomable Charizard.

Número: #004
Tipo: fuego
Altura: 0,6 m
Peso: 8,5 Kg

Krabby

Como Ash ya tenía seis Pokémon cuando atrapó a Krabby, tuvo que cederlo temporalmente. Más adelante lo utiliza con gran éxito.

Número: #098
Tipo: acuático
Altura: 0,4 m
Peso: 6,5 Kg

¡PARAD A ESOS DIABLILLOS!

El nuevo videojuego de Shin chan nos vuelve a presentar a un Shinnosuke metido, cómo no, en un buen lío... ¡Aunque esta vez lo hace por una buena causa, de verdad!

No es dulce todo lo que parece

Los Nohara han decidido ir a visitar el nuevo parque temático de Shock Gahn, recién inaugurado en Katsukabe. A primer vista todo es fantástico: los niños pueden conseguir todo tipo de caramelos que contienen elaborados juguetes, los llamados "dulces sorpresa". Sin embargo, todo se complica cuando, del interior de esos minijuguetes surgen unos diablillos controlados por el malvado (y enorme) Shock Gahn, y que como casi siempre ocurre con los malos, quieren sembrar el caos en el parque y coger prisioneros a todos sus visitantes.

Shinchan CONTRA LOS MUÑECOS DE Shock Gahn

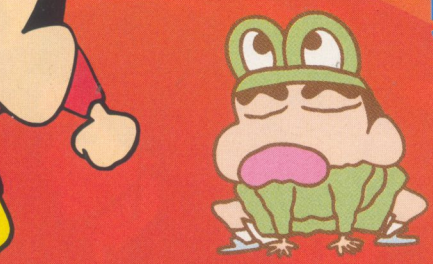
¡En manos de Shin chan!

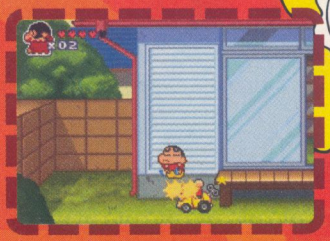
La responsabilidad de deshacer todo este entuerto será del bueno de Shinnosuke y sus amigos... lo cual no es precisamente halagüeño, la verdad. Por suerte, para guiarles por el buen camino aparece el hada Kiart, un pequeño muñeco que ayudará a Shin chan (es decir, a ti, jugador) a alcanzar sus objetivos. El juego en sí se divide en diferentes fases, cada una de las cuales culmina con un jefe final al que podremos vencer más fácilmente mediante el uso de diversas cartas-ayuda que habremos encontrado a lo largo del camino, y que nos permitirán "invocar" a otros personajes (Boo-Chan, Nene o Masao, entre otros) que nos puedan ayudar con sus diferentes habilidades.

¡A disfrazarse!

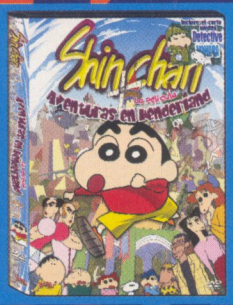
Los disfraces, una característica inconfundible en toda aventura de Shinnosuke que se precie, juegan un papel importante, aportando poderes diferentes que nos resultarán útiles en situaciones que de otra forma no tendrían solución: por ejemplo, el disfraz de Ultra Héroe nos permite derribar paredes o lanzar rayos, el de rana nos da la oportunidad de nadar, etc. Por lo demás, el desarrollo del juego, al igual que el de su sucesor (Shin Chan: Aventuras en Cineraland), se basa en un scroll lateral, y sólo podremos acceder a los nuevos capítulos una vez hayamos derrotado al jefe de final de fase correspondiente. Sin embargo, eso no nos impedirá volver a un nivel finalizado en momento posterior. Es más, en más de una ocasión nos veremos obligados a hacerlo para, de esta manera, avanzar en el juego.

Así pues, ya lo sabes: Shin chan contra los muñecos de Shock Gahn no sólo te ofrece la posibilidad de ponerte en la piel de Shin chan sino también, por una vez, de hacer lo que te dé la gana con él sin miedo a una reprimenda paterna. ¡Échale el guante a tu GBA y prepárate para hacer frente a Shock Gahn y sus diabólicos muñecos!





Shin chan contra los muñecos de Shock Gahn
Formato: GBA
Género: Arcade
Compañía: Luk/Atari
PVPR: 39,99 €



LA INSPIRACIÓN

Shin chan contra los muñecos de Shock Gahn está inspirado en el cortometraje *Perdidos en la jungla*, que se incluía en el último DVD publicado en nuestro país de Shinnosuke, Aventuras en Henderland. ¿A qué esperas para echarle un vistazo cuando te hayas acabado el juego?

DIVERSIÓN ADICIONAL

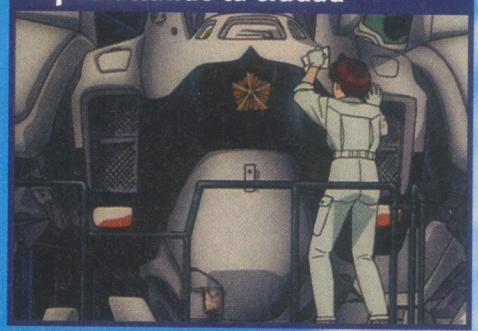
Además del juego propiamente dicho, Shin Chan contra los muñecos de Shock Gahn incluye también una serie de divertidos minijuegos que pondrán a prueba tu habilidad como jugador. ¡Relájate y prueba estos juegos si quieres desconectar un rato de tu lucha contra los sirvientes de Shock Gahn!

© 1992-2006 Usui Yoshito/Shin-Ei & TV Asahi

Patlabor Los OVA

Después de mucho esperar, por fin están a la venta los OVA (anime de venta directa en vídeo) de *Patlabor, la patrulla móvil*. En estos 14 nuevos episodios, continúan las locas aventuras de Noa Izumi a bordo de Alphonse y del resto de la Segunda Sección de la policía robotizada de Tokio. ¡Acción y humor a raudales!

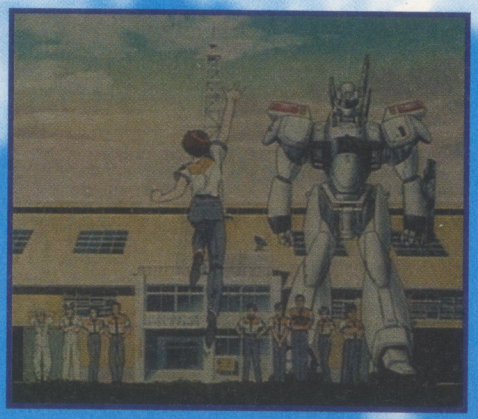
Apatrullando la ciudad



Velar por la seguridad de una gran ciudad no es tarea fácil, especialmente en plena carrera robótica. El hombre ha logrado crear robots para llevar a cabo tareas que faciliten la vida a la humanidad. Pero tiene que haber organizaciones criminales y personajes maquiavélicos que utilicen las máquinas para hacer el mal. Por eso existe División de Patrullas Labors, es decir, la "Patlabor". Forma parte de la policía metropolitana de Tokio y está dotada con una gama de "labors", robots pilotables. Con ellos se dedican a rescatar a personas, evitar la explosión de bombas y pararles los pies a delincuentes y terroristas. Teniendo en cuenta que lo principal es evita los daños en infraestructuras de la ciudad y que los ciudadanos no corran peligro.

La Segunda Sección

A las órdenes del capitán Goto se encuentra un variopinto grupo de policías: la guapa e impulsiva Noa Izumi, el machista Asuma Shinohara, el violento Ota, Yamazaki, un tipo tranquilo, y el calzonazos de Shinshi. Ellos son los seis miembros de la Segunda Sección, que desde el mismo momento de su creación debe enfrentarse a múltiples peligros. Juntos se ven las caras con oscuras tramas empresariales (el negocio de la robótica es suculento), peligrosos terroristas, chalados que poseen "labors" y toda una gama de personajes que ponen a prueba la eficacia de la policía robotizada. Si sus máquinas sufren cualquier desperfecto, inmediatamente se pone manos a la obra el magnífico equipo de técnicos liderado por el viejo Sentaro Sakaki.



La serie de televisión

Antes de lanzar estos OVA, Jonu Media ya había editado la serie de televisión. Los 47 episodios de que consta fueron divididos en cuatro volúmenes de dos discos (el último, de tres) con una presentación cuidada y numerosos regalos y extras. Y es que las ediciones del sello "Millennium Edition" bien merecen la pena. De hecho, la compra de los cuatro volúmenes es la única forma de conseguir los dos primeros OVA. Y totalmente gratis, con tan sólo enviar el comprobante que se incluye en el interior de los volúmenes.

Noa Izumi

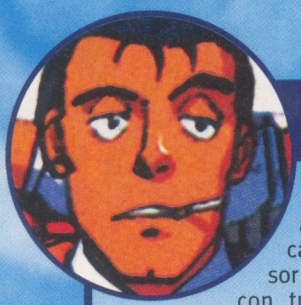
Alegre y vital, ha querido conducir una máquina desde que era pequeña y veía las series de la tele sobre robots gigantes. Su sueño lo cumple cuando entra a formar parte de la Segunda Sección de la policía de Tokio, en parte porque el capitán Goto ve en ella aptitudes. Cree en la justicia y es algo impulsiva, por lo que en ocasiones no piensa las cosas antes de hacerlas. Vive por y para su trabajo, pero no ignora los sentimientos de Shinohara. Su posición está en la delantera, enfrentándose al enemigo.

Alphonse

Es un labor modelo Ingram tipo 98AV. Lo conduce Noa, que se quedó prendada de él nada más verlo. Por eso se decidió de una vez por todas a hacer las pruebas de acceso a la policía mecanizada. Fue la que mejor hizo las hizo, venciendo a Shinohara, y se convirtió en la piloto de Alphonse, como lo llama en recuerdo de un perro que tuvo en su infancia. Alphonse está dotado de armamento sofisticado de última generación, lo que le hace un rival temible.

Asuma Shinohara

Brillante profesional, se nota que es hijo del presidente de la empresa Shinohara, creadora y constructora de los "labors". Aunque está peleado con su padre, desde pequeño ha vivido la evolución de las máquinas que creaba la empresa, así que se ha vuelto todo un experto. Es el encargado de transmisiones, así como el enlace de Noa con el resto del grupo en las misiones. A pesar de que inicialmente se muestra sobreprotector e incluso machista con ella, no tarda en enamorarse de su pelirroja compañera.



Capitán Goto

Despreocupado y pasota, al menos en apariencia, el capitán del grupo e impulsor del mismo se toma la vida con tranquilidad. Le encanta pasarle la mano por la cara a la Primera Sección, ya que de paso se anota un tanto frente a la capitana Nagumo. Aunque suelen discutir y son totalmente opuestos, parece que ambos se gustan. Cuida de sus chicos y procura no ponerles en peligro, aunque en un trabajo como el suyo, es algo difícil.

Isao Ota

En realidad, Ota no está en la Segunda Sección por amor a la justicia ni por ansias de paz, ni siquiera porque le guste pilotar los labors. La verdad es que él adora las armas y le encanta la acción, sobre todo si tiene que ver con patear el culo de los malos. Parece siempre enfadado, pues grita sin parar, como si estuviera permanentemente histérico, pero es un buen chico. Pilota el segundo "labor" y es el compañero de Noa en las misiones de ataque.

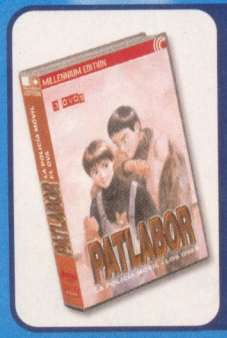
Mikiyasu Shinshi

Es el único miembro casado de la Segunda Sección. Su esposa le tiene dominado y eso provoca que se muestre desconfiado en sus posibilidades en el trabajo. Es un trozo de pan y todos le quieren mucho, pero a veces les saca de quicio con sus dudas. Se complementa bien con Ota: es su amiga y acompañante en las misiones.

Hiromi Yamazaki

El más tranquilo y prudente del grupo. Conduce el tráiler policial con el que se traslada a los "labors" hasta el enemigo. Le gustaría pilotar uno, pero es demasiado alto y no puede entrar en la cabina. Así que se dedica a ayudar a los demás, especialmente en lo que se refiere a mapas y carreteras. Fuera del trabajo se muestra como un gran amante de los animales y un magnífico amo de casa en general, y cocinero en particular.

¡MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA 50!



Patlabor, la patrulla móvil: los OVA

275 minutos
3 DVD9 / NR-7
Idiomas: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Galería de imágenes, Otros títulos.
Regalos: Muñeco exclusivo de la serie (un "labor"), Jonu News, Cupón OVA Patlabor, Caja contenedora
Lanzamiento: 30 de julio de 2006
Distribuidora: Jonu Media
Precio: 29,95 €

© Headgear/Emotion/TFC

¡CONCURSA!

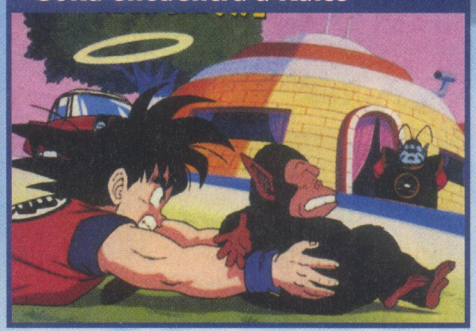
Tenemos dos copias del pack de **Patlabor** en DVD, cortesía Jonu Media, para regalarte. Si quieres uno de ellos, responde la siguiente pregunta:

¿Qué significa exactamente la expresión "Patlabor"?

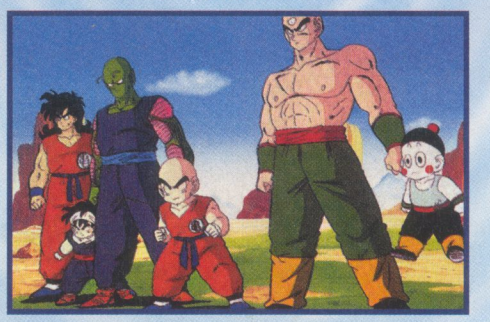
DRAGON BALL Z
La saga de los saiyans

Continúa la edición de la serie más potente del mercado. Después de haber muerto en su fiero combate contra Raditz, Goku se dirige al encuentro del misterioso Kaito para que le enseñe sus técnicas secretas. Son Gohan es entrenado por Piccolo y los guerreros del espacio se aproximan a la Tierra. ¡Se acerca la lucha para salvar la Tierra!

Goku encuentra a Kaito

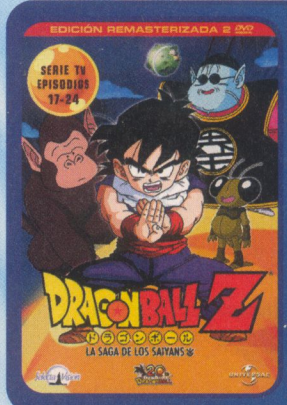


Tras haber pasado mil y una peripecias, Son Goku ve el final del camino de la serpiente. Pero al llegar, no hay nada, sólo se ven nubes en todo el horizonte. Entonces, cuando mira hacia arriba, ve un minúsculo planeta. ¡Es la morada del dios Kaito! Da un salto para volar hasta allí... y la gravedad le arrastra. Kaito es un ser con mucho sentido del humor y no le tiene en cuenta que le haya confundido con su mascota Burbujas, un mono. El dios accede a entrenarle, consciente del peligro que acecha a la Tierra. Así, Goku recibe un peculiar entrenamiento en el que hay pruebas como coger a Burbujas o golpear a una especie de mosquito gigante que también vive con Kaito. De este modo, sin darse cuenta, Goku aumenta su velocidad y potencia gracias a la gravedad existente, lo que se completa con el aprendizaje de la técnica de Kaito. Ahora está preparado para combatir contra los guerreros del espacio. Llegado el momento, sus amigos le resucitan con las bolas de dragón y se dirige a toda prisa hacia el mundo de los vivos.



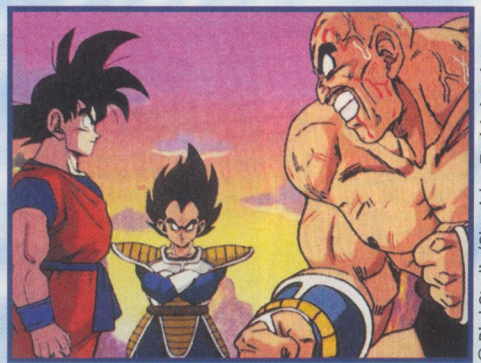
Llegan Vegeta y Nappa

Mientras Goku se encuentra en el Más Allá, sus compañeros no han dejado de entrenarse con vistas a la batalla contra sus futuros rivales alienígenas. Sin embargo, pronto descubren que su esfuerzo no ha servido de mucho. Sin necesidad de luchar, usando únicamente a unos seres monstruosos surgidos de unas misteriosas semillas, Nappa y Vegeta asisten a la muerte de Yamcha y a cómo el resto de luchadores acaban malheridos. Aburrido de la poca resistencia que tienen sus rivales terrestres, Nappa decide entrar en combate. El primero en caer es Chaoz, que se sacrifica explosionando en la espalda del guerrero del espacio. Pero su muerte no sirve para nada. Luego Ten Shin Han, preso de la rabia y el dolor, le ataca repetidamente con su técnica especial, el cañón de fuego. Sin embargo, sólo sirve para agotarle hasta morir. Y Nappa sigue a sus anchas. Krilin a duras penas puede sobrevivir y ni siquiera Gohan y Piccolo son capaces de hacer frente a tamaño monstruo. ¡Necesitan que Goku llegue lo antes posible! Y cuando Goku está a punto de aparecer, Piccolo muere épicamente.



Dragon Ball Z: la saga de los saiyans vol.3

Episodios 17 al 24
200 minutos
2 DVD9 / NR-13
Idiomas: español 2.0, japonés 2.0
Subtítulos: español y portugués
Idiomas: Dolby Digital 2.0 japonés, español, catalán, euskera y gallego
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Acceso directo a escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, La restauración vol.3, Dragon Ball Z opening karaoke, Dragon Ball Z ending karaoke, Opening del videojuego Dragon Ball Z Budokai, Opening del videojuego Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi, Opening del videojuego Dragon Ball Z Budokai 3, Avances V.O. Vol. 1, Avances V.O. Vol. 2
Lanzamiento: 30 de agosto de 2006
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 24,95€



© Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

OLIVER ATON

FICHA

Nombre:	Oliver
Color de pelo:	negro
Color de ojos:	negro
Mejor amigo:	el balón de fútbol
Profesión:	futbolista
Futura esposa	Patty

Oliver y Benji

CAMPEONES hacia el Mundial

HISTORIA

Lo suyo es, sin duda, cosa del destino: cuando tenía tan sólo dos añitos, una pelota de fútbol le salvó de morir en un accidente de tráfico. Desde entonces, Oliver y su balón son inseparables. El fútbol es su vida y se pasa el día, más que entrenando, disfrutando del deporte que ama.

Lo primero que hace Oliver cuando se traslada a su nueva casa es entrar en el club de fútbol de la escuela, porque en un equipo se hacen amigos con mayor facilidad. Los chicos le aceptan en seguida, porque saben que es un excelente jugador. Demuestra su calidad al poder jugar en cualquier posición del campo. Es muy ambicioso y cuando juega contagia su alegría a todos. Con los años comienza una exitosa carrera futbolística: tras los torneos de la escuela y los campeonatos juveniles nacionales, Oliver se convierte en campeón del mundo con la selección sub-16 de Japón. Luego, Roberto Sedinho se lo lleva a Brasil, donde juega un tiempo en el Sao Paulo. Finalmente, ficha por el FC Barcelona. Como algunos de sus amigos también han hecho fortuna en Europa, se reencuentran en otros equipos de la Liga española y la Champions League.

FÚTBOL
El balón marca la vida de Oliver.

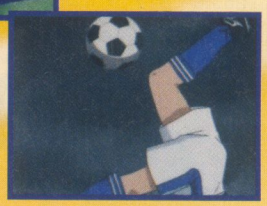
UN EXCELENTE JUGADOR
Oliver es un futbolista de gran calidad.

SUS PADRES

Oliver vive con sus padres, aunque sería más correcto decir que vive con su madre. Su padre es capitán de barco y casi siempre está de viaje.

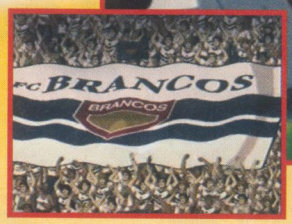
TÉCNICA

Aunque Oliver es un excelente futbolista, no es perfecto. En todo momento procura mejorar su técnica y siempre acaba por conseguirlo. Da un paso de gigante cuando aprende a hacer una chilena. Para dominarla, entrena incluso bajo la lluvia.



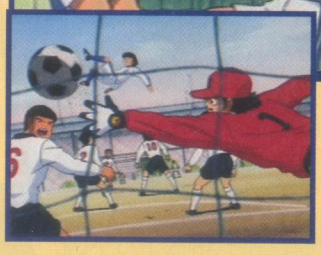
EQUIPOS

Cuando Oliver se traslada a un nuevo barrio, entra en el equipo de fútbol de la escuela. Le espera una dilatada carrera en la que jugará con el Newteam siendo ya juvenil. Después viajará a Brasil para jugar en el Sao Paulo y recalará posteriormente en España al fichar por el FC Barcelona. También es un fijo de la selección japonesa en sus diversas categorías, siendo el gran capitán.



POSICIÓN

Oliver es un jugador polivalente, así que puede jugar en cualquier parte del campo. Da igual si juega de delantero, centrocampista o defensa. Eso sí, mejor no ponerle bajo los palos; de portero no sería tan efectivo.



© Yoichi Takahashi/Shueisha/Avex/TV Tokyo

PARTE 1: EPISODIOS 1-12

1. Un sueño depende de un gran jugador

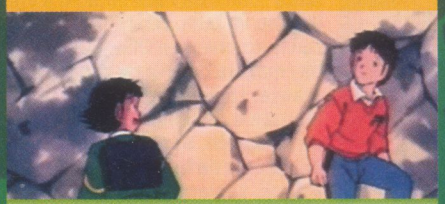
En los últimos instantes del decisivo Irak-Japón, Oliver marca el gol que les clasifica por primera vez para un Mundial de fútbol: el de Estados Unidos en 1994. Entonces, recuerda cómo ha acabado allí. Recién llegado a un nuevo barrio, conoce a Patty, que le indica dónde encontrar al equipo de los Gavilanes. Al alcanzar el campo, asiste a una exhibición de un portero increíble: Benji Price. Oliver le desafía, bajo la atenta mirada del exjugador brasileño Roberto Sedinho. Después de regatear a todo el equipo de La Colina, Oliver pega un trallazo que Benji despeja, pero entonces Roberto le centra y, de cabeza, Oliver bate al portero. Como revancha, Benji le reta a un partido.

2. Desafío para Benji, gran guardameta

Oliver se une al equipo de los Gavilanes y los chicos comienzan a entrenar duro para su partido contra La Colina. Es muy importante porque, si pierden, el equipo desaparecerá. Mientras, Benji también entrena fuerte con la ayuda de jugadores juveniles. Roberto, que está en Japón consultando a reputados oculistas acerca del problema que le ha retirado del fútbol, va a ver a Oliver. Hace una jugada de fantasía y le dice que si es capaz de imitarle, les entrenará. Sólo cuando Oliver lo logra, después de innumerables intentos, Roberto se presenta por su conocido nombre. El sueño de Oliver es ser campeón del mundo, aquello que Roberto, por desgracia, ya no podrá volver a ser. A través del chico lo cumplirá.

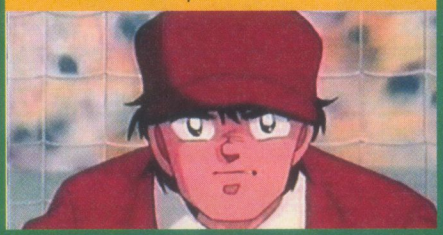
3. Oliver se hace amigo de Tom Baker

Continúa el entrenamiento de los Gavilanes de cara al choque contra La Colina, esta vez con la orden de Roberto de hacerse amigos del balón. Se pasan el día dándole patadas, vayan a donde vayan. Mientras vuelve a casa después de entrenar, Oliver se encuentra con un chico de su edad que también adora el fútbol. Su nombre es Tom Baker. Querría entrar en el equipo, pero como su padre es un pintor itinerante, no sabe si se quedará mucho en la ciudad y prefiere no hacer amigos a los que luego tenga que dejar atrás.



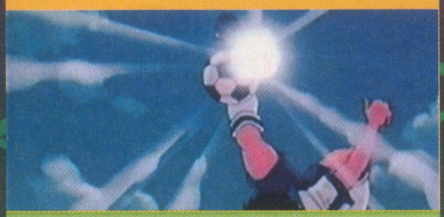
4. Un gran partido

Ha llegado el día del partido entre los Gavilanes y La Colina. Para sorpresa de todos, Oliver juega de defensa de cierre para evitar goles. Los atacantes rivales, Ted Carter y Paul Diamond, no son capaces de perforar la portería contraria. Oliver sólo sube para organizar el juego de ataque, que queda en los pies de Bruce. Pero sus tiros son fácilmente atajados por Benji. El partido avanza sin goles. Oliver finalmente ataca, pero el palo y la buena actuación de Benji impiden que marque. Tras el descanso, finalmente La Colina golea. Pasan los minutos y el 10 de los Gavilanes no es capaz de batir a Benji, que está ganando su duelo particular. Mientras tanto, Tom se matricula en la escuela y corre hacia el campo.



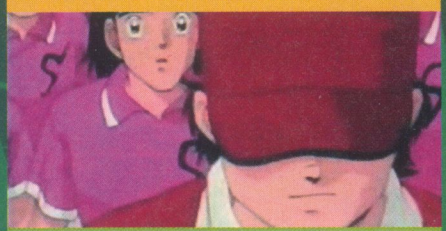
5. La chilena

Los intentos de los Gavilanes por marcar son infructuosos. Oliver no puede ante un inspirado Benji. Y la delantera de La Colina no cesa en sus veloces ataques con Carter y Diamond. Oliver se desdobla para defender y atacar. Cerca del final, Bruce sorprende a Benji en una jugada, el balón rebota en la madera y, con una espectacular chilena, Oliver marca. Empate a uno. La alegría queda empañada porque Bruce se ha lesionado y no puede seguir. Los Gavilanes no tienen banquillo, pero como Tom ya está matriculado en la escuela, puede salir al campo.



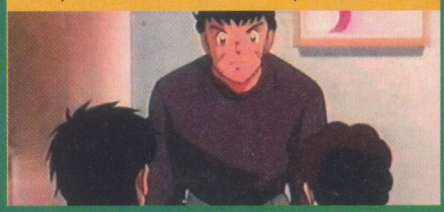
6. Oliver y Tom, la combinación de oro

Benji se siente culpable por el gol encajado. Ha perdido frente a Oliver y quiere marcharse, pero el entrenador le echa en cara que abandone a sus compañeros, que se han sacrificado por él. Habrá una prórroga de 10 minutos. La habilidad de Oliver y Tom permite a los Gavilanes controlar la pelota. En un córner, Benji corre hacia la portería de Alan, recibe el balón, chuta y marca un golazo. Pero nuevamente a punto de sonar el silbato, Tom corre hacia el área contraria, centra a Oliver y éste marca de cabeza. La pareja de oro ha fabricado el 2-2 a falta de un minuto.



7. Un partido con alternativas

La Colina inicia un desesperado asedio a la portería de los Gavilanes. Pero la última oportunidad la tiene Oliver con un cabezazo que sale rozando el poste. Fin del partido con empate. Ambos equipos están agotados, y Oliver y Benji se dan la mano deportivamente. Al día siguiente, Oliver, Tom y Bruce son preseleccionados para participar en el Torneo Nacional. Tom les explica que hay varios equipos del nivel de La Colina, especialmente el de un letal goleador, violento y duro: Mark Lenders. Mientras, Roberto le pide a los padres de Oliver que le permitan llevárselo a Brasil para mejorar su técnica. Y Benji, al salvar a un chaval de ser atropellado, se lesiona en un pie.



© Yoichi Takahashi/Shueisha/NAS

Recortar por la línea de puntos

8. Yo soy Mark Lenders

En el entrenamiento definitivo para escoger a los 15 jugadores que irán a la selección, aparece Mark, que salta al campo. Se hace con la pelota, regatea a todos los que salen en su camino y dispara a puerta, marcándole a Benji, que no se mueve por la lesión en el pie. Después del incidente se decide quiénes irán al Torneo Nacional. Bruce también consigue entrar en el equipo por su tenacidad y espíritu. Oliver vuelve a casa feliz, pero entonces Roberto le dice que sólo le llevará a Brasil si gana el Torneo.

9. De tres en tres, goles por triplicado

En tan sólo 10 minutos, Oliver marca 3 goles en el partido inicial de la fase preliminar. El encuentro concluye 7-0. Los siguientes partidos también acaban en goleadas escandalosas. Jugando al ataque, además, impiden que Benji sufra con su lesión. Ya están entre los 4 mejores de la ciudad. Benji descansará para jugar la final. Por su parte, los chicos del Meiba saben que necesitan a Mark, su capitán. Últimamente no ha ido a entrenar, porque se ejercita junto a Danny Mellow, su único amigo y compañero en ataque. El día del partido pierden 3-0 al descanso, pero cuando llegan, comienza la remontada.

10. Partido caliente en césped mojado

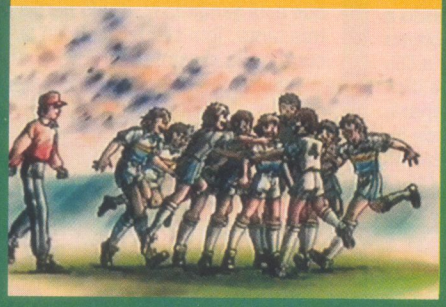
Oliver ve cómo su rival se avanza 1-0. Peor es ver que el equipo subestima al contrario después de tantas goleadas seguidas. Así que el empate se complica. Mientras, Mark ha marcado 4 goles para darle la victorial al Meiba. El partido de los Gavilanes alcanza el descanso. Comienza a llover y el campo se embarra, dificultando la remontada ante un equipo que se cierra muy bien en defensa. Al contraataque, los Azores logran otro gol. A falta de 10 minutos, el partido está muy cuesta arriba. Oliver toma el mando y en una jugada de equipo reduce distancias.

11. Se acaba el tiempo

Falta poco para el pitido final y los Gavilanes buscan con ímpetu el empate como mínimo. De un formidable testarazo, Oliver logra empatar. Aún hay tiempo para la victoria. Los Azores se dan cuenta entonces de que los Gavilanes son superiores, pero deciden jugársela al ataque para ganar. Quieren brindarle la victoria a su entrenador, que les ha tratado siempre con cariño y respeto. Su jugada acaba en un lanzamiento que Alan logra atajar. El balón iba por toda la escuadra. Entonces lanza un ataque comandado por Oliver, que ante la salida del portero eleva el balón en una vaselina imparable. Victoria por 3-2. Si ganan la final y se clasifican para el Torneo Nacional, además de Mark también estará Julian Ross, considerado por muchos como uno de los mejores alevines de Japón. En la final contra el equipo de la Serpiente, Oliver recibe un marcaje especial para que no participe en el juego.

12. Derrotar al guardameta

Viendo la final preliminar y sobre todo a Oliver, está Maggie, una vieja amiga del número 10 de los Gavilanes. Que le anime con tanta confianza hace enfadar a Patty. El partido no va bien. Hasta tres jugadores marcan fuertemente a Oliver. De esa manera, no hay manera de enlazar con los jugadores de ataque. Llega el descanso y se mantiene el empate a cero inicial. Poco después de la reanudación, en una jugada de ataque los delanteros de la Serpiente intentan lesionar a Benji, sabiendo que tiene dolorido el pie. Luego quieren aprovechar que está doliéndose en el suelo para rematar el partido, pero primero Tom Baker y luego el propio Benji salvan el gol contrario. Oliver sale disparado hacia la portería contraria, enfadado por la actitud del rival. Regatea a cuantos defensas salen a su paso y marca de un fuerte trallazo. Los Gavilanes se ponen por delante en el marcador. Minutos más tarde, Oliver marca de nuevo y deja el partido sentenciado con el 2-0. A pesar de su lesión, Benji no deja que perforen su portería. Y Oliver acaba logrando el hat-trick. Han ganado la fase preliminar de su grupo y así su pase para participar en el Torneo Nacional.



DATOS

Cambios en la traducción

La principal curiosidad de la obra protagonizada por Oliver Aton es que tiene tres adaptaciones televisivas y las tres se dedican a explicar lo mismo, además de contar las últimas peripecias del mago del balón. El caso de Supercampeones es tal vez el más diferente, ya que la parte original, el último tercio de la serie, está protagonizado por Aoi Shingo, un chico japonés que pretende triunfar en Italia y jugar en la selección junto a su ídolo, Oliver Aton.

Pero lo que más choca a los aficionados a Oliver y Benji, que anteriormente habían disfrutado de la serie original, es que se produce un gran número de cambios en la traducción. Sin ir muy lejos, la mayoría de los equipos cambian de nombre. El equipo de Benji, el San Francis, pasa a llamarse La Colina. Y el Newppy pasa a ser Los Gavilanes. Muchos de los equipos participantes en la fase preliminar del Torneo Nacional también reciben de pronto nombres de animales (los Tigres, los Azores, etc). Eso por no hablar de Johnny Mason, al cual llaman repetidamente Julian Ross hasta que éste aparece en escena. O de Amy, la "novia" de Julian y vieja amiga de Oliver, a la que llaman Maggie.

Unos cambios molestos para los aficionados y algo liosos para quienes no vieran atentamente la primera serie.

Pendiente de calificación por edades

JETIX Durante toda la semana
¡c! Lunes a viernes, 17:10

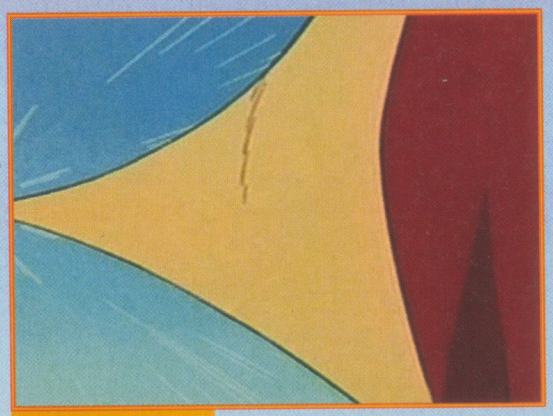
EL PODER DE LA ELASTICIDAD

Las técnicas de ataque de Luffy

Cuando era pequeño, Luffy se comió una nuez de Belcebú, la fruta goma-goma, que le transmitió el poder de la elasticidad. Desde entonces puede estirar su cuerpo como si fuera de goma, lo cual le reporta enormes ventajas tanto en el día a día como en los combates.

Luffy ha entrenado durante diez años y seguramente ya es uno de los luchadores más fuertes de los siete mares. El poder de la elasticidad le permite poner en aprietos a un adversario de muchas maneras. Tantas que no podemos citarlas todas. Aquí te hablamos sólo de las más importantes.

1. ¡Estira el brazo... puñetazo!



PUÑETAZO ¡Tomar impulso y soltar!

Este es el ataque que Luffy usa más veces. Aprovecha su elasticidad para coger impulso con un puño y después lo suelta con mucha fuerza. El ataque está especialmente indicado para alcanzar a alguien que se encuentra a una gran distancia (mira la ilustración grande). Además, hay que añadir que con esta técnica se consigue una increíble fuerza para abrir boquetes.

2. ¡Galleta, galleta... metralleta!

Luffy utiliza este ataque tan efectivo muy a menudo. Con él, Luffy es capaz de dar multitud de puñetazos en cuestión de segundos y a una gran velocidad . Aunque los golpes no son demasiado fuertes, esta lluvia de puñetazos es ideal para pegar a varios adversarios a la vez o para confundir a un contrincante. Es la técnica que utiliza el capitán pirata para acabar con algunos enemigos en Skypea.

GALLETAS Luffy las reparte a gran velocidad.

3. ¡Estira, estira, estira... lanzamiento!

Este ataque es muy poderoso. Luffy estira ambos brazos hacia atrás y luego suelta los puños contra su adversario. Con este ataque derriba a cualquiera y también puede impulsarse para llegar a un lugar lejano. Fue el que utilizó para destruir el armamento de Don Creek, ique no era poco!

LANZAMIENTO Un ataque al que temer.

4. ¡Pierna estirada... patada!

Las piernas son clave en este ataque del pirata de goma. Luffy concentra toda su fuerza en los pies y los lanza contra su adversario. Quien se cruza en su camino sale despedido con una gran fuerza.

PATADA Los pies toman gran impulso.

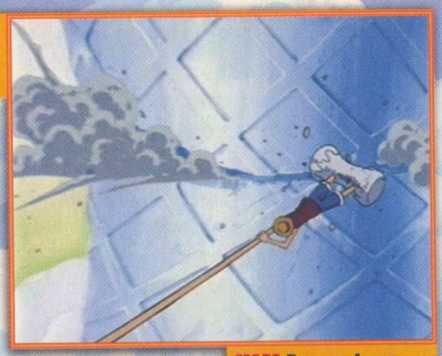
5. ¡Retúercete a tornillo... molinillo!

Luffy enrolla las piernas o bien los brazos y atrapa a su adversario con los pies. Gira hasta no poder más y luego le suelta, de modo que el contrincante gira por el aire de un modo muy violento y sale despedido. Un tiovivo gratis, pero muy desagradable.

GIROS ¡Ahora damos una vuelta!

6. ¡Estira el brazo... mazazo!

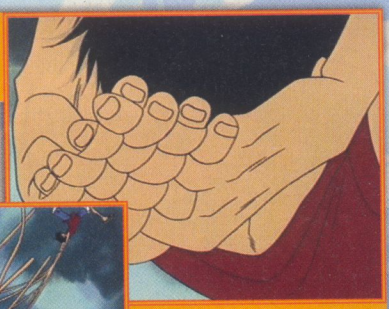
En este ataque a lo martillo, Luffy utiliza uno de los brazos y aprovecha su propio peso y el impulso para poder elevarse y luego caer y golpear al adversario. Con esta técnica, Don Tercero sucumbe ante el chico del sombrero de paja.



MAZA Recuerda un poco a Tarzán.

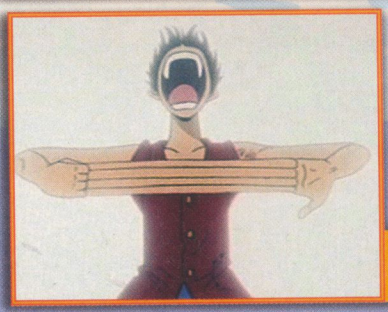
7. ¡Estírate con saña, telaraña!

Esta red no es una auténtica arma de ataque. Luffy entrelaza los dedos y los estira para acabar formando una red. Con ello puede atrapar a un adversario y también a aquellos amigos que han caído en algún agujero.



RED Un ataque muy insidioso.

8. ¡Mano estirada... barricada!

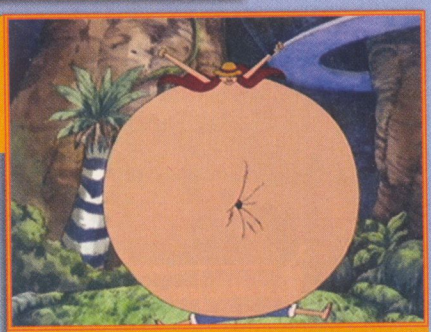


Un escudo que sirve de técnica de defensa. Con él, Luffy puede bloquear toda clase de ataques. Uno de los momentos más recordados es cuando lo usa en el combate contra Arlong.

ESCUDO ¡Pequeño, pero matón!

9. ¡Hincha la panceta... colchoneta!

Ésta es otra técnica de defensa. Luffy hincha su cuerpo como si fuera un globo. Todo lo que choca contra él rebota o incluso sale disparado. Tiene un aspecto gracioso y es muy eficaz.



GLOBO Los adversarios deberían troncharse al verle.

Desventajas de las nueces de Belcebú

Como era de esperar, zamparse una nuez de Belcebú también tiene sus desventajas. La principal es que si Luffy se cae al mar, todos sus poderes desaparecen y además no puede flotar. Si nadie le rescata, acabará ahogándose. Zorro y Sanji ya le han salvado más de una vez.

Otras técnicas de ataque

¡Estira el cuello mazo... cabezazo!
¡Látigo elástico... y de plástico!
¡Estírate fuerte... y haz un puente!
¡Sube, sube, sube... golpe en las nubes!
¡Esquina, esquina... tirachinas!
¡Gira un montón... peón!

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Animation

LAS BATALLAS MÁS EXCITAN

MEGAMAN COM

Megaman celebra su debut en esta sección con su primer y potente combate. Ya en el primer episodio de la serie, el robot azul se debe enfrentar al malvado Torchman. ¡Te contamos cómo transcurre este emocionante combate!

Punto de partida

Últimamente, en DenTech City arden fuegos por todas partes. Uno de ellos alcanza la casa de los padres de Maylu. Mientras Lan y Dex van a rescatarla de las llamas, Megaman está en Internet, ya que fue allí donde se originó el peligroso incendio. Y es que detrás de todo esto se encuentra ni más ni menos que el cruel Torchman, el NetNavi del malvado Mr. Match.

MEGAMAN Un caball de pies a cabeza.

TORCHMAN Un experto en dar rabia a los demás.

La batalla

Después de recibir un NetNavi personal, Lan está muy ocupado. Tras un combate amistoso contra GutsMan, que Megaman ha vencido con valentía, llega la hora de la verdad. El duelo contra Torchman no va a ser un simple entrenamiento.

RESCATE Lan salva a Maylu de las llamas.

Para defender a Roll, Megaman se coloca delante de él y abre fuego. Pero Torchman está listo y en vez de asustarse responde con gran violencia. Aunque Megaman lo había previsto, el ataque de Torchman es más fuerte de lo que se esperaba. Megaman acaba afilando sus armas. Entretanto, en el mundo real Lan ha logrado entrar en casa de Maylu. Con esfuerzo, la saca a la calle y la deja al cuidado de Obhut. Es consciente de que debe regresar a casa para entrar en la red y ayudar en lo que pueda a su NetNavi.

OBJETIVO Megaman debe envainar su arma.

DISPAROS Torchman está en una buena posición.

Gutsman está de parte de Megaman. Sin dejarse impresionar por su adversario, el coloso sale a toda velocidad. Pero antes de que Torchman entre en su radio de acción, éste le desconecta de un disparo.

Cuando Lan llega al lugar del combate, le carga un arma a Megaman. Torchman está sorprendido, no lo había previsto.

Megaman no parece un rival tan fácil como había creído. La

RIESGO Lan regresa a la casa en llamas.

INFANTERÍA Gutsman corre a ay a Megaman.

La Lucha

Título de la serie: *Megaman NT Warrior*
Capítulo: 1 ¡Conexión Megaman!
Combate: Megaman contra Torchman

ra TORCHMAN

sorpresa da paso al pánico, cuando Megaman utiliza el blaster a la perfección. El combate toma otro rumbo y el robot azul tiene todas las de ganar en su primer enfrentamiento serio.

Megaman ha entrado en calor y está a tope, con muchas ganas de acción. Lan le sigue ayudando a protegerse y le da otro battlechip. Es necesario que cambie de arma si quiere vencer de forma definitiva a su rival. Por eso Megaman utiliza ahora la "cyber espada". Lo bueno es que es es muy poderosa; lo malo es que para usarla necesita acercarse mucho a su adversario. Sin temos alguno, el NetNavi sale disparado hacia él. Pronto encuentra la oportunidad para finalizar el combate con un certero ataque...

DESCARGA Entra en acción el primer battlechip.

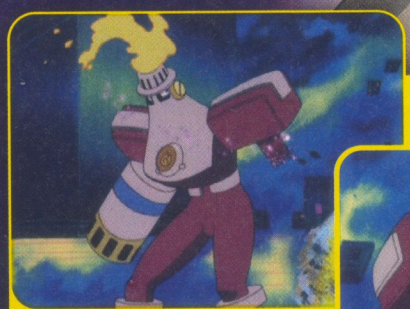
ARMADO Megaman vuelve a estar armado.

CYBER ESPADA Un arma muy poderosa.

¿Por qué gana Megaman?

La inexperiencia de Megaman en los duelos se compensa con el perfecto trabajo en equipo. El recién creado dúo funciona: Lan está entusiasmado y ayuda a su NetNavi a protegerse. Arriesga su propia vida y su actuación da los primeros frutos en este combate de Megaman.

PERFECTO Lan y Megaman ganan gracias al trabajo en equipo.



GOLPE FINAL Megaman le separa el cañón a Torchman.

DESCONEXIÓN Torchman se da por vencido.

VENCEDOR Roll no oculta su alegría.

El desenlace

Torchman está perplejo. Con un solo golpe, Megaman separa el cañón que tiene de su brazo. Parece no querer darse por vencido, pero su amo, Mr. Match, le ordena que salga del sistema, porque no quiere que le pase algo peor. Torchman desaparece... ¡y Megaman acaba siendo el vencedor! Roll se lanza a los brazos del héroe. Y es que los héroes se merecen una celebración por todo lo grande cuando se alzan con una victoria como ésta.

DETECTIVE CONAN

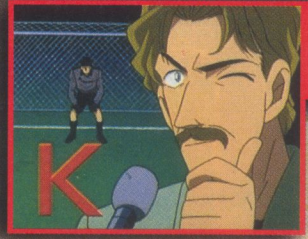
¡No sólo a los españoles les gusta el fútbol!

En España el fútbol es el deporte nacional. Y como este año ha habido mundial, el fútbol ha sido uno de los principales temas de conversación del verano, prolongado por los típicos rumores de fichajes para la Liga. Pero no sólo los españoles estamos locos por el fútbol. ¡En Japón también es un deporte súper popular!

Shinichi Kudo, Conan Edogawa o Gosho Aoyama, el creador de la serie *Detective Conan*, seguramente estarían de acuerdo. No en vano Aoyama ha hecho de Shinichi un auténtico as del fútbol, aunque sólo practique el deporte para mantenerse en forma como detective. De hecho, Shinichi es tan bueno que sin duda podría haber emprendido una carrera como futbolista profesional. Pero por desgracia para los aficionados al deporte rey -y para los criminales de todo Japón- prefirió dedicarse a resolver casos.

ÍDOLO *Ran consigue un autógrafo de Ray Curtis.*

DEPORTISTA *El fútbol le sirve para algo más que mantener se en forma.*



PORTERO *¿Shinichi podría marcarle un gol?*

CONTUNDENTE *Como Conan odia las armas, suele utilizar una pelota de fútbol.*

Conan aprovecha el dominio de la pelota que tuvo como Shinichi. Cuando debe eliminar a un adversario o bien impedir un crimen, utiliza sus zapatillas deportivas, que dan a sus piernas una fuerza casi sobrehumana, y chuta contra la persona en cuestión con gran fuerza. Para ello utiliza todo lo que está a su alcance, desde un balón de fútbol a cualquier lata que haya cerca.

El ídolo futbolístico de Shinichi es el norteameri-

FAN *A Genta también le apasiona el fútbol.*

cano Ray Curtis. Por eso Ran no se corta a la hora de pedirle un autógrafo cuando le conoce, ya que sabe que es un valioso regalo para su querido Shinichi. Por desgracia, poco después Conan descubre que ha cometido un asesinato.
Pero en otro episodio se muestra que el fútbol también sirve para unir. En él se narra la rivalidad entre dos jugadores y compañeros de equi-

FATAL *El capitán no juega como siempre.*

RESUELTO *Conan desenmascara al secuestrador.*

po, Hideo Akagi y Naoki Uemura. Este último se ha lesionado de gravedad y estará alejado de los terrenos de juego durante mucho tiempo. Tiene tanta envidia del éxito de Hideo que acaba secuestrando a Mamoru, su hermano pequeño, para obligarle a jugar mal en un partido importante y que así todos vean que no es tan bueno. Por suerte, Conan acaba resolviendo el caso. Sin embargo, Naoki no pensaba hacerle daño a Mamoru y Hideo le desea por televisión una pronta recuperación a su compañero.

REFLEXIÓN *Mientras piensa a Conan le gusta hacer toques.*

EL FÚTBOL EN EL ANIME

Como puedes comprobar en *Detective Conan*, en Japón el fútbol tiene un papel muy importante. Como muestra, un botón. Aquí te damos un buen puñado de ejemplos que dejan claro que a los japoneses les encanta este deporte cada vez más.

1. Campeones hacia el mundial

En esta serie todo gira alrededor del fútbol. De hecho fue producida con motivo del mundial de fútbol de 2002 que se celebró en Japón y Corea del Sur.

2. Campeones

En ella pudimos ver por primera vez a Oliver, Benji, Mark y tantos otros jugadores con sus increíbles acrobacias.

3. Supergol

Después de Oliver y Benji, llegaron Rafael y Rudy junto a un montón de compañeros que disfrutaban del fútbol.

4. Duel Masters

Después de la derrota contra Mikuni, Shobu decide dejar de jugar a cartas y comenzar una nueva carrera como futbolista profesional. ¿Tendrá éxito?

5. Jeanne, la ladrona fantasma

En el episodio 25 el club de gimnasia y el equipo de fútbol de la escuela de Maron se van a una casa de colonias.

6. Pretty Cure

Los futbolistas siempre han sido el sueño de las chicas. Un buen ejemplo de ello es Kiria en *Pretty Cure*. No es el único deporte que aparece con asiduidad.

7. Ranma 1/2

Akane cree tener un regalo fantástico, pero esa especie de pelota resulta ser una de las bombas de Happosai.

8. Shin chan

Shin chan es un apasionado del fútbol. Se pinta el cuerpo entero con los colores de su equipo preferido.

9. DoReMi

Las brujitas siempre se las tienen que ver con el fútbol. A veces se ha estropeado un parterre de flores y a veces tienen que ayudar a un jugador a entrar en el equipo.

10. Digimon 02

En uno de los episodios, Davis muestra lo bien que juega al fútbol. Sin embargo, no consigue ganar a Ken. En *Digimon Tamers*, Calumon presume de dominio de la pelota.

11. Wedding Peach

¿A Momoko y a sus amigas les gusta el fútbol o sólo están enamoradas de Kazuya, la estrella del fútbol de su escuela? Sea como sea, ninguna se pierde los partidos en los que juega Kazuya.

12. One Piece

Los piratas también practican el deporte estrella, pero... ¿las nueces de Belcebú se considerará doping?

© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

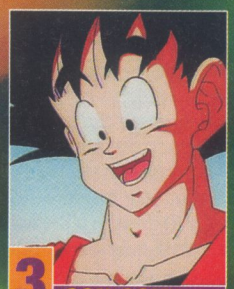
TOP 25 PERSONAJES

¿Quién es el mejor? ¿Quién es el más simpático, el más heroico, el más gamberro...? ¿El más malvado? ¿A quién querrías comprar en la tienda de mascotas? ¿Qué serie no puedes perderte? ¡Los mejores entre los mejores componen el "Top 25"!

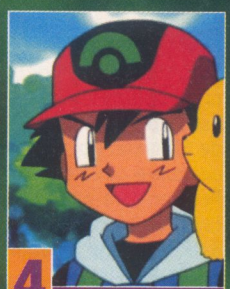
1 — ▶ 1 — **INUYASHA**

Inuyasha
El medio demonio gusta a todo el mundo por igual.

2 LUFFY
One Piece
▶ 2 — El pirata más simpático y elástico. Sale rebotando de cualquier situación.



3 SON GOKU
Bola de Dragón
▲ 6 — Un clásico inolvidable



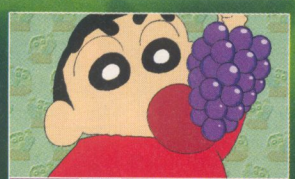
4 ASH
Pokémon
▼ 3 — Será un gran entrenador Pokémon.

5 ▲ 10 **KAGOME** *Inuyasha*

6 ▼ 4 **OLIVER ATON** *Campeones*

7 ▲ 8 **CONAN EDOGAWA** *Detective Conan*

8 ▼ 7 **ZORRO** *One Piece*



9 ▼ 5 **SHIN CHAN** *Shin chan*

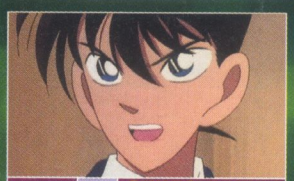
10 ▼ 9 **SEIYA** *Caballeros del Zodíaco*

11 ▲ 14 **SESSHOMARU** *Inuyasha*

12 ▼ 11 **NAMI** *One piece*

13 ▼ 12 **RAN MOURI** *Detective Conan*

14 ▲ 13 **BENJI PRICE** *Campeones*



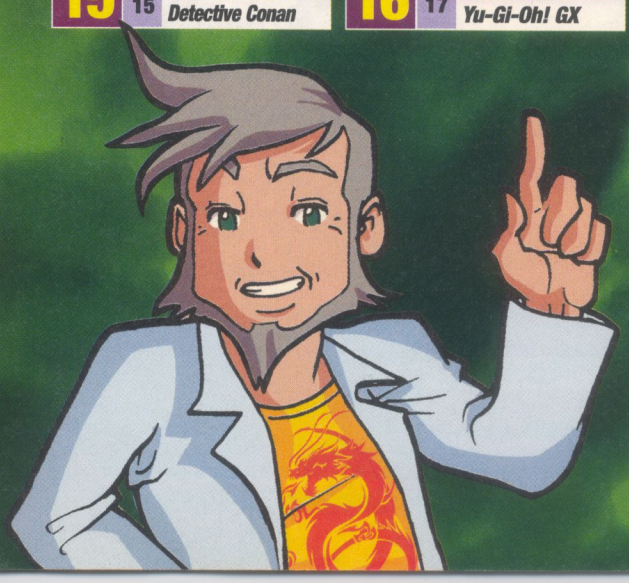
15 ▶ 15 **SHINICHI KUDO** *Detective Conan*

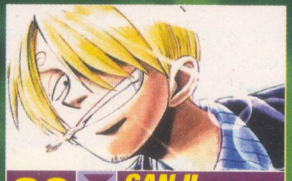
16 ▲ 17 **JADEN YUKI** *Yu-Gi-Oh! GX*

17 ▲ 19 **ZATCH BELL** *Zatch Bell*

18 ▲ 21 **YUGI MUTO** *Yu-Gi-Oh*

19 ▼ 16 **MARK LENDERS** *Campeones*





20 ▼ 18 **SANJI** *One Piece*

21 ▼ 20 **YOH ASAKURA** *Shaman King*

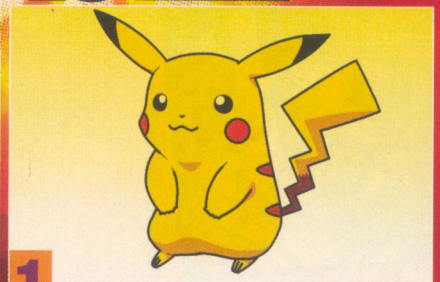
22 ▲ 24 **VEGETA** *Bola de dragón*

23 ▼ 22 **TYSON** *Beyblade*

24 — **NARUTO** *Naruto*

25 ▶ 25 **KENSHIN** *El guerrero samurai*

TOP 10 MONSTRUOS MASCOTAS ANIME

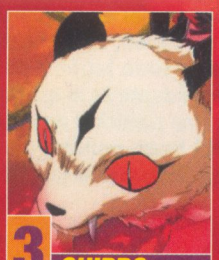


1 PIKACHU

▶ 1 ***Pokémon***
El eterno compañero de Ash.

2 KERO

▶ 2 ***Sakura, cazadora de cartas***
Guardián de las cartas y de Sakura.



3 SHIPPO

▲ 5 ***Inuyasha***
Tiene el "síndrome Inuyasha": sube y sube

4	▼ 3	CHOPPER	ONE PIECE
5	▼ 4	NEVADO	SHIN CHAN
6	▶ 6	SONIC	SONIC X
7	▶ 7	TOGEPI	POKÉMON
8	▲ –	KIRARA	INUYASHA
9	▼ 8	RENAMÓN	DIGIMÓN TAMERS
10	▲ –	P-CHAN	RANMA 1/2

TOP 10 TV SERIES ANIME

1 INUYASHA

▶ 1 Demonios, joyas, acción y romance... Será difícil mover al medio demonio de la primera posición.

2 ONE PIECE

▶ 2 Luffy y compañía se mantienen estables.

3 POKÉMON

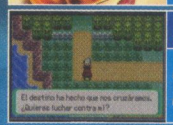
▶ 3 Estos extraños seres siguen seduciendo a los aficionados.

4	▲ 6	DETECTIVE CONAN	
5	▼ 4	SHIN CHAN	
6	▲ 6	BOLA DE DRAGÓN	
7	▶ 7	BOLA DE DRAGÓN Z	
8	▶ 8	YU-GI-OH! GX	
9	▲ –	CABALLEROS DEL ZODIACO	
10	▼ 9	SAILOR MOON	

TOP 10 VIDEOJUEGOS

DRAGON BALL Z

1 ▶ 1 *Budokai Tenkaichi* — PS2



POKÉMON

2 ▶ 2 *Esmeralda* — GB Advance

DRAGON QUEST

3 ▶ 3 *El periplo del Rey Maldito* — PS2

4	▲ 5	YU-GI-OH!	Ultimate Masters Edition: World Championship Tournament	GBA
5	▼ 4	SAINT SEIYA	El Santuario	PS2
6	▲ 9	DIGIMON	World 4	PS2
7	▲ 8	POKÉMON	Rubí & Zafiro	GBA
8	▼ 7	YU-GI-OH!	Double pack	GBA
9	▼ 6	DRAGON BALL Z	Supersonic Warriors 2	Nintendo DS
10	▶ 10	DUEL MASTERS	Senpai Legends	PS2

¡GANA!

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... isean cuales sean) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de septiembre:

Panini - Votación Mega Hiro 5
c/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 06/06

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es el monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

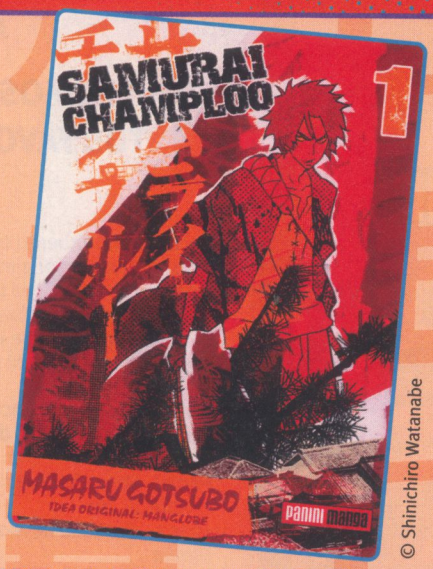
1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

©Takahashi Rumiko/Shogakukan/Sunrise/YTV



© Shinichiro Watanabe

SAMURAI CHAMPLOO

La joven Fuu continúa su viaje junto a los samuráis errantes Mugen y Jin, procurando que no se maten entre ellos –al menos hasta que encuentren al misterioso samurái que huele como los girasoles–. En su camino se cruzan con un espadachín ruso que desea convertirse en el campeón de los samuráis, con un señor feudal que secuestra y mata a jovencitas para resucitar a su hija, y con un chico que lleva en un carro a su padre, un anciano senil que huele como los girasoles. ¿Será el hombre al que busca Fuu?

2 tomos / 7,95€ /224 págs.

© Takashi Hashiguchi

¡AMASANDO JA-PAN!

Cuando tenía tan sólo 6 años, Azuma aprendió a amasar pan y a amar ese trabajo. Años más tarde, una vez acaba la secundaria, entra a trabajar en Pantansía, la más prestigiosa panadería de todo Japón. Está decidido a convertirse en el mejor panadero de todo Japón y allí pronto demuestra que trabajar como ayudante se le queda pequeño. Entre harina y levadura, Azuma participa en numerosas competiciones defendiendo el buen nombre de Pantasía, mientras intenta crear un pan típicamente japonés.

Serie abierta / 6,90€ / 192 págs.

¿SABÍAS QUE...?

DEL PAPEL A LA TELE

¡Hola, lector! ¿Cómo estás pasando el verano? Como ya queda poco para que acabe, aquí va la última lección veraniega. Como te explicamos en el número 2, los mangas se publican en revistas y luego se recopilan en tomos. Y del manga acaban pasando al anime si tienen éxito, salvo contadas excepciones.

En los últimos años hay cada vez más títulos que forman parte de campañas multimedia y que aparecen simultáneamente en papel y en animación. Sin embargo, la tradición manda y siguen siendo mayoría los títulos que, tras obtener el respaldo del público en su versión manga, pasan a tener también una adaptación animada.

Muchas productoras y estudios de animación están atentos al mercado manga. Buscan títulos populares que puedan repetir ese éxito en el anime, en función del formato que quieran usar. Existen tres posibilidades. Una adaptación para la pequeña pantalla, que puede ir desde los 13 episodios hasta varios centenares de capítulos (*One Piece*, *Zatch bell!*). También puede realizarse una serie de OVA, de entre 4 y 6 episodios (*¡Ah! Mi Diosa*). Por último, existe la opción de realizar un largometraje para el cine. Aquellas obras de más éxito suelen contar con adaptaciones en dos formatos o incluso en los tres campos. Es el caso de *Detective Conan*, *Campeones* o *Naruto*. Los autores de manga no suelen trabajar en estas adaptaciones animadas, aunque sí acostumbran a ser consultados a la hora de decidir los diseños de los personajes y, ocasionalmente, buscar su aprobación respecto a la adaptación de la historia o la elección de los actores de voz. Sin embargo, pocas veces tienen un control real sobre la producción. Y así sucede que unas veces el anime resulta un fiasco, otras es una estupenda versión y, en menor medida, superan al manga original.

© TKosuke Fusjishima

EL PERSONAJE

NOMBRE: Vash la Estampida
SERIE Y MANGA: *Trigun Maxium*

Él es el primer hombre que ha sido considerado de por sí un "desastre natural". Las malas lenguas dicen que allí por donde pasa, deja todo reducido a escombros. Nada más lejos de la realidad. Vash es un tipo tranquilo, amable, que procura no meterse en líos y que ama profundamente a la gente y al planeta en que ha crecido. Pero la amenaza de su hermano Knives hace que no dude en utilizar su increíble poder para combatir a aquellos que quieren destruir la humanidad. Si Knives no existiera y no le persiguieran sus esbirros, los Gung-Ho-Guns, Vash podría tener una vida sosegada, quien sabe su junto a Meryl, la chica de la aseguradora que parece gustarle.

© Yasuhiro Nightow

ESTE MES...

- **Amasando Ja-Pan! 9 (serie abierta)**, de Takashi Hashiguchi. 192 págs, 6,90€ [IVREA]
- **Bleach 4 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Capitán Tsubasa: las aventuras de Oliver y Benji 29** (de 37), de Yoichi Takahashi. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 14 (de 34),** de Akira Toriyama. 232 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Dragon Ball Ultimate Edition 15 (de 34),** de Akira Toriyama. 224 págs, 7,95€ [PLANETA]
- **Hungry Heart 6 (de 6),** de Yoichi Takahashi. 208 págs, 8€ [IVREA]
- **Imon Shinsengumi Peacemaker 4 (de 5)**, de Nanae Chrono. 224 págs, 8 € [IVREA]
- **One Piece 37 (serie abierta)**, de Eiichiro Oda. 208 págs, 6,95 € [PLANETA]
- **Rave 14 (de 35)**, de Hiro Mashima. 192 págs, 8 € [NORMA EDITORIAL]
- **Samurai Champloo 2** (de 2), de Masaru Gotsubo. 192 págs, 7,20€ [PANINI]
- **Shaman King 13 (de 32),** de Hiroyuki Tatei. 192 págs, 7,50€ [GLÉNAT]
- **Trigun Maximum 10 (serie abierta)**, de Yasuhiro Nightow. 200 págs, 8,95 € [GLENAT]
- **Yaiba 4** (de 12), de Gosho Aoyama. 368 págs, 9,95€ [PLANETA]
- **Zatch Bell! 9 (serie abierta),** de Makoto Raiku. 188 págs, 6,95€ [NORMA EDITORIAL]

© Tite Kubo

ESTATALES

- **TVE/La 2**
  - **Campeones,** Lunes a viernes, 14:40
- **Antena 3**
  - **Shin-chan,** Lunes a viernes, 8:45; Fin de semana, 13:00
  - **Yu-Gi-Oh! GX,** Fin de semana, 8:00
- **Telecinco**
  - **UFO Baby,** Fin de semana, 6:30
  - **Medabots,** Fin de semana, 8:00
  - **Supercampeones,** Fin de semana, 8:30
  - **Let's & Go!!,** Fin de semana, 8:55
  - **Pokémon Advance Challenge,** Fin de semana, 9:25
- **Cuatro**
  - **Comando G,** Lunes a viernes, 6:55
  - **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex,** Lunes a jueves, 2:45
- **La Sexta**
  - **Hunter x Hunter,** Fin de semana, 11:55
  - **Noir,** Fin de semana, 12:50
  - **Wolf's Rain,** Fin de semana, 13:30

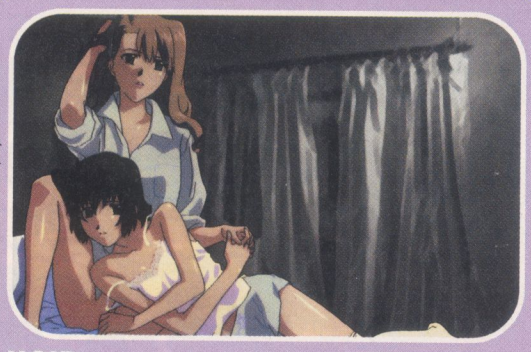
© Yoshihiro Togashi/Fuji TV

© 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro

© 2001 Tsukimura Ryoei · Bee Train · Victor Entertainment

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - La abeja Maya
  - Rantaro, el ninja boy
  - Wickie, el Vikingo
- **Canal 9/Punt 2**
  - Coses de grillats
  - Doraemon
  - El principet
  - El secret d'Akochan
  - Kochikame
  - La màgica Doremi
  - L'abella Maia
- **Canal Extremadura**
  - Doraemon
  - Ninja Boy
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Banner y Flappi
  - Battle B-Daman
  - Beyblade
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Magical Doremi
  - Megaman
  - Mirmo
  - Ninja Boy
  - Pokémon
- **Castilla La Mancha TV**
  - Kasumin
  - Mon Pe
  - Pokémon
  - Sakura
  - Shaman King
- **ETB-1**
  - Dragoi Bola
  - Hattori ninjaren abenturak
  - Hello Kitty
  - Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra
  - Pokémon
  - Sakura, cartak Sakura
- **IB3**
  - Corrector Yui
  - Doraemon
  - Heidi
  - Taro l'alienígena
- **Localia**
  - Inuyasha
  - Kimba, el león blanco
  - La princesita Yucie
- **Telemadrid/La Otra**
  - Doraemon
  - Megaman
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Battle B-Daman
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Megaman
  - One Piece
- **TV3/K3**
  - Bo-Bobo
  - Comic Party
  - Corrector Yui
  - Doraemon
  - Els 12 regnes
  - Fruits Basket
  - Inuyasha
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - La màgica Doremi
  - Maison Ikkoku
  - Ranma 1/2
  - Sakura, caçadora de cartes
  - Wickie, el viking
- **TVG**
  - Dragon Z
  - Kiteretsu, o primo listo de Nobita
  - O detective Conan



Tatsunoko Productions/Fuji TV

NOIR

Mireille Bouquet, conocida como Noir, es una de las mejores asesinas a sueldo del mundo. Al recibir un e-mail en su oficina en París, se traslada a Tokio en busca de la remitente. Se trata de Kirika Yumura, joven de aspecto dulce y memoria perdida que esconde un secreto que Mireille está dispuesta a proteger. Al ver su gran manejo de las armas, Kirika se convierte en aprendiz de Mireille. Juntas se verán las caras con una misteriosa organización llamada *Les soldats*, en cuyas disputas internas se ven envueltas.

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002

SAKURA, CAZADORA DE CARTAS

Sakura está a punto de concluir su misión, pues quedan pocas cartas de Clow por capturar. Con la ayuda de Shaoran y pese a la desconfianza de Mei Ling, la pequeña de los Kinomoto está a punto de poder volver a su vida normal. Pero algo raro ocurre. Por un lado, Yukito se muestra muy débil últimamente y se duerme allá por donde va. Por otro, Kaho, una antigua profesora de Toya, ha vuelto de Inglaterra por algún motivo aún desconocido. ¿Qué está pasando?

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - B-Daman
  - Bobobo
  - Bola de dragón
  - Bola de dragón GT
  - Bola de dragón Z
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones
  - Detective Conan
  - Doraemon, el gato cósmico
  - Mirmo
  - Shin Chan
- **Jetix**
  - Digimón
  - Digimón Frontier
  - Los quintillizos
  - One Piece
  - Pokémon 4
  - Pokémon 5
  - Pokémon 6
  - Pokémon Advanced
  - Pokémon Advanced Battle
  - Pokémon Advanced Challenge
  - Sonic X
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Doremi
  - Supercampeones
  - Yu-Gi-Oh!
  - Yu-Gi-Oh! GX
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Ruy, el pequeño Cid
  - Vickie el vikingo

© Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

: © Toei Animation

© Yoshio Sawai / Toei Animation

© Sega

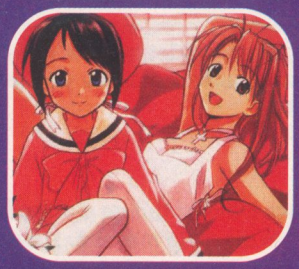
DETECTIVE CONAN

Shinichi Kudo es un adolescente que, entre clase y clase, ayuda a la policía en los casos que no logran solucionar. Pero un día se encuentra con la horma de su zapato: mientras vigila a un par de tipos vestidos de negro, le golpean y drogan. El veneno no le mata, sino que le convierte en un crío. Ahora, viviendo con el detective Mouri y su hija Ran, la chica que le gusta, Shinichi se hace llamar Conan y busca la forma de volver a ser como antes mientras ayuda al detective en sus casos.

CABLE

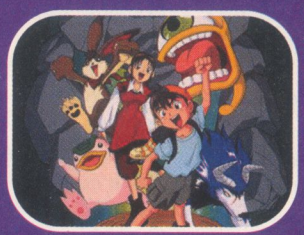
- **Canal Buzz**
  - Azul
  - Burn Up! Scramble
  - Burst Angel
  - Desert Punk
  - El misterioso Loki
  - Elfen Lied
  - Final Approach
  - Fruits Basket
  - Fullmetal Alchemist
  - Gankutsuou
  - Gantz
  - Genshiken
  - Ghost in the Shell: Stand Alone Complex
  - Grenadier
  - Gunparade March
  - Inuyasha
  - Last Exile
  - Love Hina
  - Peace Maker Kurogane
  - Samurai 7
  - Samurai Champloo
  - Tenjou Tenge
  - Texhnolyze
  - UFO Princess Walkyrie
  - Wolf's Rain
  - X-1999
- **Canal Supereñe**
  - Monster Rancher
  - Ruy, el pequeño Cid

© Minekura Kazuya/Pierrot Studio/TV Tokyo



© Clamp/Kodansha/TBS

© Nanae Chrono · M4G Gaiden · Shinsengumi Tonsyo



© Shinichiro Watanabe/Manglobe/Fuji Television

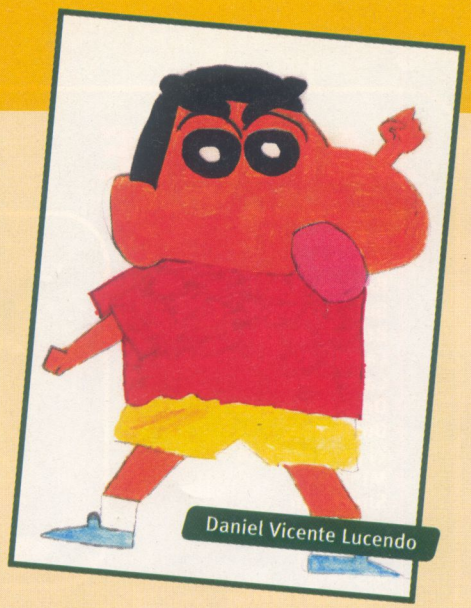
© 1996 CLAMP/ Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd. / Bandai Visual, Ltd. Inc.

UFO PRINCESS WALKYRIE

Al huir del planeta Valhalla, la princesa Walkyrie va a parar a la Tierra. Concretamente a los baños públicos que intenta sacar adelante un chico llamado Kazuto Tokino. El joven está moribundo, pero la princesa le entrega la mitad de su alma para salvar su vida. Kazuto vuelve en sí y se encuentra ante una princesa que ahora tiene aspecto de niña. Walkyrie se queda a vivir con Kazuto y arreglan los desperfectos de los baños, pero pronto comienzan a llegar alienígenas en busca de la princesa. ¿Podrá Kazuto protegerla?

¡Hola, chicos! Durante los próximos meses también me encargaré de responder a vuestras vuestras cartas... ¡Y como siempre, no dejéis de enviar vuestros dibujos y vuestras cartas!

Belén Monreal Holgado

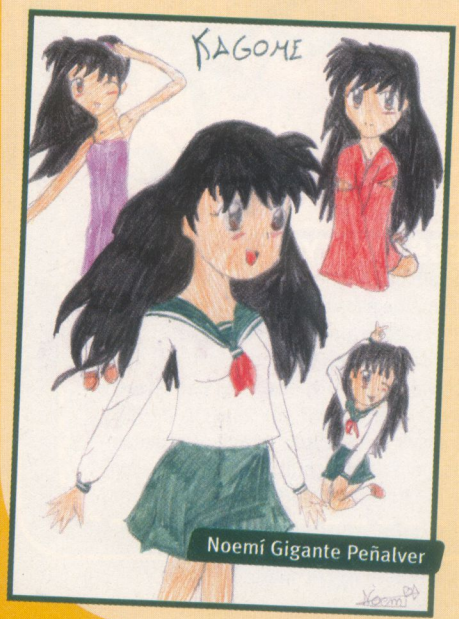


Daniel Vicente Lucendo

• ¡Hola a todos! Quiero que sepáis que *Mega Hiro* me mola mogollón. ¡Tiene un montón de anime, y a mí el anime me encanta! Mis series favoritas son *Inuyasha*, *Sailor Moon*, *Caballeros del Zodíaco*, *Shin chan* y *Yu-Gi-Oh!* Me gustaría que incluyerais más material de *Inuyasha*: más resúmenes y más detalles sobre sus "amores" y las relaciones entre personajes: Inuyasha y Kagome, Sango y Miroku, Sesshomaru... Y si es posible, me gustaría que regalarais un póster gigante de *Inuyasha*. ¡Muchas gracias!

Ercilia León Moena (Murcia), 12 años

Gracias a ti tanto por tu carta como por tu dibujo, Ercilia. Como verás, hablamos casi cada mes de muchas de tus series favoritas. Y si no tienes suficiente *Inuyasha* con el artículo que le dedicamos aquí mes sí, mes también, siempre puedes hacerte con la revista *Yukiko*, en la que *Inuyasha*, amoríos incluidos, también es protagonista habitual. ¡Pídela en tu kiosco, seguro que la tienen! Tomamos nota de tu petición, incluido lo del póster gigante de *Inuyasha*... ¡a ver qué se puede hacer!



Noemí Gigante Peñalver

• Me encanta todo lo que sea chino o japonés: manga, anime, ropa, comida... y, naturalmente, sus revistas, incluidas *Mega Hiro* y *Yukiko*. Mis series favoritas son *Inuyasha*, *Detective Conan*, *Sailor Moon* y *Battle B-Daman*. Me gustaría que en un número futuro regalarais algún póster de *Inuyasha* serio o convertido en humano, porque está buenísimo... ¡sus ojos me fascinan! Shinichi, de *Detective Conan*, también me gusta mucho, sobre todo cuando está con Ran... ¡pero es una lástima porque aquí ya han dejado de dar *Detective Conan!*

Iliana Aguilar Jiménez (Ronda), 12 años

¡Así me gusta, Iliana! Otra fan más de todo lo bueno que sale del país del Sol Naciente. Te decimos lo mismo que a Ercilia unas líneas más arriba: ya hablamos casi cada número de tus series favoritas, *Inuyasha* incluida. Respecto a tu petición específica de un póster de nuestro semidemonio favorito en forma humana, nos lo apuntamos en la lista de pendientes, y en cuando podamos lo meteremos en nuestras páginas. Por último respecto a lo de *Detective Conan*, ¡alégrate! Desde este mismo mes ya puedes volver a verlo en Cartoon Network. Y si no eres abonada de ese canal, también tienes la oportunidad de comprarte los DVD que pronto se pondrán a la venta en España... ¡así que puedes tener todas las raciones de Shinichie que quieras!

Joan Miquel Bea Palmer

• ¡Hola, amigos de *Mega Hiro*! ¡Por fin alguien publica una revista de anime, que es lo mejor del mundo! Como podéis comprobar, soy un fanático del anime... pero me dejaré de charlas y pasaré a haceros una pregunta. Os escribo para pediros detalles sobre *Caballeros del Zodiaco*. Estoy harto de que sólo den esta serie por *Cartoon Network*. Sin embargo, he leído en algún sitio que también iba a emitirlos Telecinco, aunque no sé cuándo ni en qué horario y condiciones. Me gustaría que me dijerais si vosotros sabéis algo. ¡Gracias!

Víctor Escribano Pérez (Vic), 10 años

No nos consta, amigo Víctor, que *Caballeros del Zodíaco* vaya a ser emitida por Telecinco en las próximas fechas, aunque lo cierto es que, en los tiempos que corren, las novedades sobre series emitidas cada vez van más deprisa, y así como *Campeones* ha experimentado una inesperada resurrección, también sería posible que *Caballeros del Zodíaco* entrara a emitirse en abierto en cualquier momento, y más teniendo en cuenta que ahora mismo hay muchos canales públicos que emiten anime (con los horarios más variopintos). Mientras tanto, me temo que lo único que puedo recomendarte es que te hagas con las ediciones en DVD de esta serie que está publicando Selecta Visión si no puedes soportar vivir sin tu dosis diaria de *Caballeros del Zodíaco*... ¡Y por cierto, gracias por el dibujo!

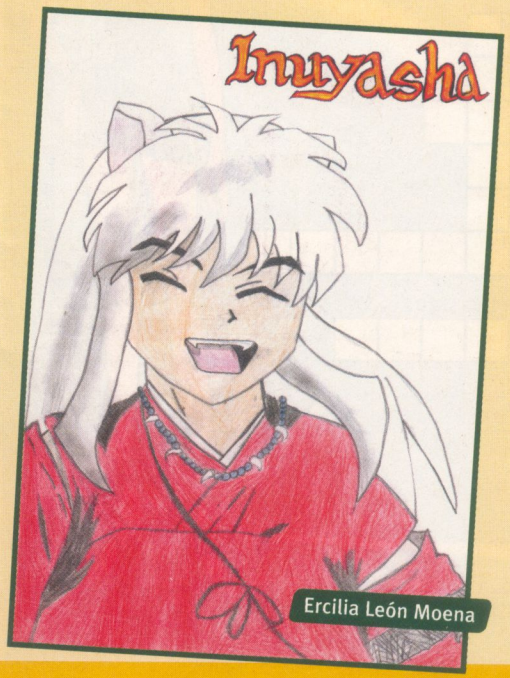
• ¡Hola, fans de *Mega Hiro*! Ésta es la primera vez que envío una carta a la revista, y lo hago porque me tiene muy intrigado el

David Mellinas

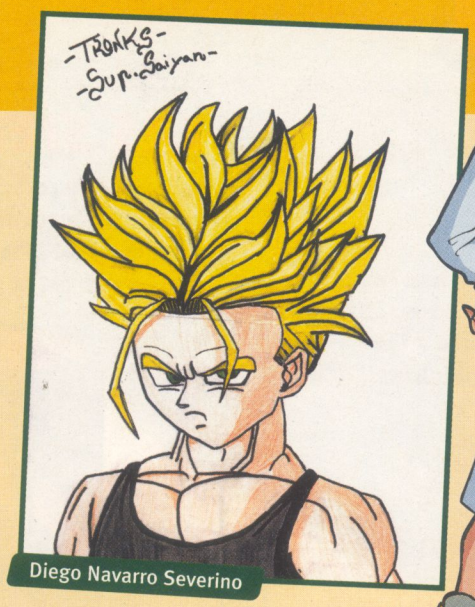
tema de la emisión de la serie *Naruto*, porque tengo muchas ganas de ver series de anime nuevas. También me tiene muy intrigado cómo acabará *Inuyasha*... No sé si acabará con él Naraku o bien Kikyo utilizará sus flechas mágicas contra él... ¿Me podéis decir algo?

Iván Fernández Castro
(Folgoso, Pontevedra), 11 años

Primero las buenas noticias, Iván: como ya sabrás a estas alturas, falta poquito, muy poquito, para que puedas disfrutar de *Naruto* en abierto por Cuatro. Será en torno al mes de noviembre. Tendrás que esperar algo menos si eres abonado de Jetix, porque la emisión de la serie comenzará este mismo mes de septiembre. Respecto a tus preguntas sobre el final de *Inuyasha*, me temo que no podemos responderte para no destripar el desenlace... iten un poco de paciencia, ya verás como vale la pena!



Ercilia León Moena



Diego Navarro Severino

• ¡Hola, amigos de *Mega Hiro*! Me gusta mucho la revista. Lo que más me gusta es sin duda el contenido de series, ime parece fantástico! Me encantan el anime y el manga, y mis series favoritas son *Yu-Gi-Oh!* y *Campeones*. Eso sí, la gente dice que ya soy un poco mayorcito para ver estas series, aunque yo no les creo...

Daniel Vicente Lucendo
(Manises, Valencia), 12 años

No hagas caso de la gente, Daniel, nunca se es demasiado mayor para disfrutar del anime. ¡Es como si alguien te dijera que se puede ser demasiado mayor para disfrutar de los libros o el cine!
Como cada mes, el espacio se me ha hecho corto. Antes de despedirme, quería deciros que muchos de vosotros nos escribís pidiéndonos que aumentemos el número de páginas de la revista. Por ahora la cosa está un poco complicada, pero tomamos nota de la idea de cara al futuro. Mientras tanto, que paséis un buen mes y que veáis muchísimo anime... ¡sin duda, es lo mejor para superar la vuelta al cole!

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para mi colega el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

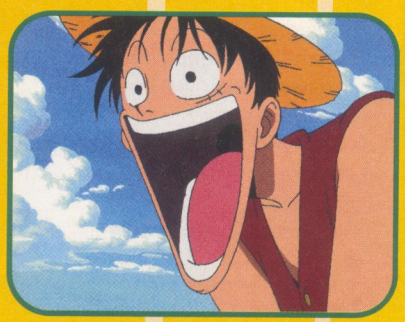
• Puedes enviar un e-mail a:
megahiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España -Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

EL RINCÓN DEL PROFESOR ALCORNOQUE

¿Tienes alguna duda sobre las series de anime y no encuentras a nadie que te las solucione? ¡Envíale una carta o bien un mensaje al Profesor Alcornoque y él te dará la solución!

¿Sabéis algo de Pablo Sevilla, el actor de voz español de Yami Yugi? Su voz me enamoró desde que lo oía por primera vez... (Alba C. Fernández, Lugo)
Este veterano actor de doblaje –comenzó a trabajar a principios de los noventa– ha participado en el doblaje de varios animes. Por un lado ha sido Karl-Heinz Schneider en *Campeones*, Hideki Motosuwa en *Chobits*, Knuckles en *Sonic X* o el genial Parco Folgore de *Zatch Bell!*, entre otros. También ha participado en series de televisión de imagen real de gran éxito, como *Sensación de vivir*, *Buffy cazavampiros* o *Frecuencia 04*. A pesar de estar cerca de convertirse en un cuarentón, casi siempre pone voz a personajes juveniles en el cine y la televisión. Últimamente ha puesto su voz al servicio de películas tan conocidas como los dramas *Million Dollar Baby* o *Brokeback Mountain*.

Como me perdí los primeros episodios de One Piece, tengo una duda muy importante: los poderes elásticos de Luffy son debidos a una fruta del diablo, ¿verdad? ¿A cuál? (Álex Molina, Rubí, Barcelona)
Así es, Alex. Cuando Luffy era pequeño, en uno de los aprovisionamientos que tomaba la banda de Shanks en su ciudad, se zampó enterita una fruta del diablo que portaba el pelirrojo pirata. Se trataba de la fruta goma-goma, que le concedió el increíble poder de estirar su cuerpo tanto como quisiera, aunque desde ese mismo momento le impidió flotar en el agua. ¡Mala cosa para un pirata!



© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

NOMBRES ENREDADOS

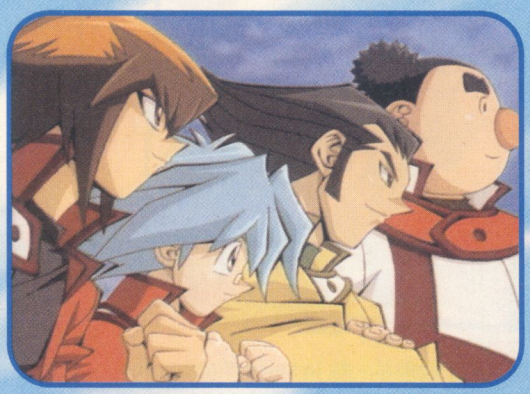
Los nombres de nuestros personajes se han revuelto y ahora no hay forma de volver a ordenarlos. ¿Serías capaz tú de volver a dar el orden correcto a las letras? ¡Cuidado, algunos tienen dos palabras!

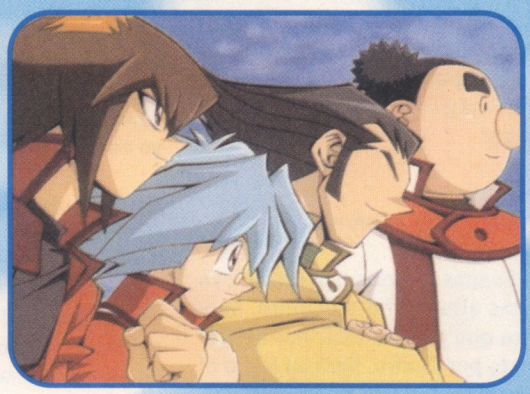
1) snyaiauh
2) rokoog
3) hukapic
4) goyah
5) otunra
6) jdun ekiay
7) sesoarhums
8) evtaeg
9) zaltc ebhl
10) fyluf
11) rhuot
12) aeeatn

©Takahashi Rumiko/Shogakukan/Sunrise/YTV

LAS SIETE DIFERENCIAS

Jaden Yuki y compañía se disponen a entrar en combate... ¡pero en la imagen de abajo parecen haber perdido algo! ¿Puedes encontrar las siete diferencias que hay en estos dos dibujos?





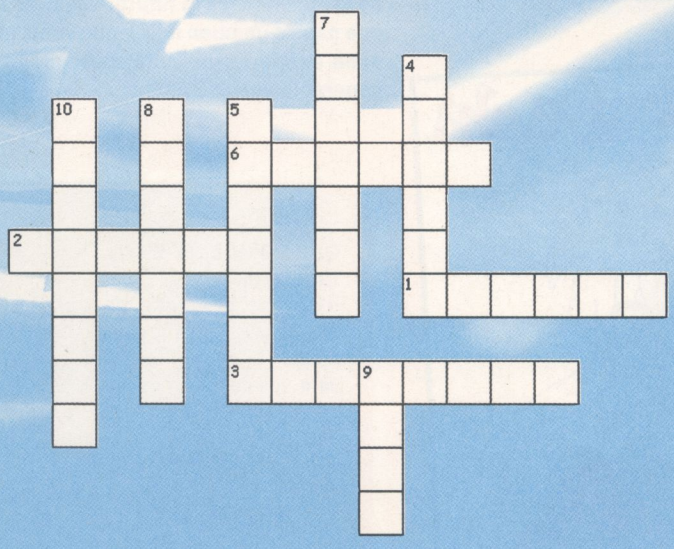
© Kazuki Takahashi/NAS/TV TOKYO

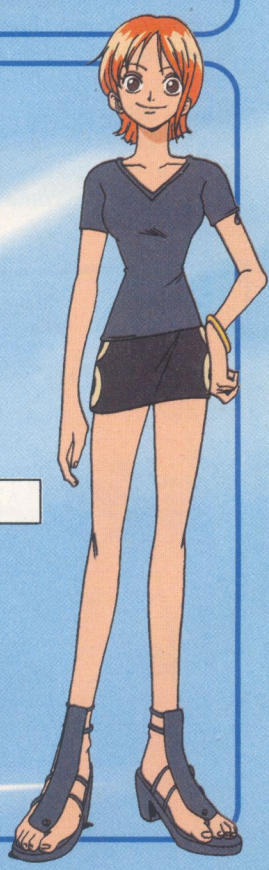
CRUZADA

¿Eres capaz de rellenar las casillas sólo con las pistas de las definiciones? Por si acaso, las respuestas están en la pág. 50...

Horizontal
1. Parece un butanero, pero él quiere ser ninja
2. El fiel perro de Shinnosuke
3. Su vida cambió al tropezarse con los Hombres de Negro
6. Nombre del mono que acompaña a Marco

Vertical
4. Amigo de Son Goku sin un pelo de tonto
5. Zatch Bell es uno de ellos
7. Nombre propio del entrenador brasileño de Oliver
8. El antivirus más simpático del anime
9. Avezada navegante que viaja con la banda de Luffy
10. Una de las protas de *Noir*





© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

HUMOR

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¡JA! ¡JA! ¡JA!

¡MAJO! ¿ME PUEDES SUBIR UNA AL QUINTO? ¡QUE SIEMPRE TE OLVIDAS DE MÍ!

¡SERÁ PORQUE NO SOY *BUTANERO!*

¿Cuál es la frase favorita de Shigure, de Fruits Basket? ¡"Llevo una vida muy perra"!

¡JA! ¡JA! ¡JA!

DESTRUYO MONTAÑAS Y NO ME PREOCUPO POR MI PELO...

MEGA-GRAS, MI MEJOR CARTA...

A MÍ ME FUNCIONA...

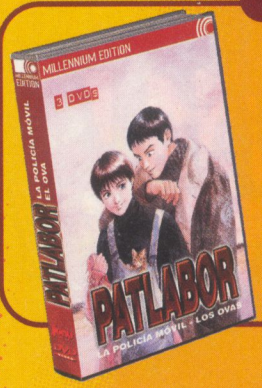
MEGA-GRAS ¡EL MEJOR FIJADOR DE PELO!

MEGA HIRO

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINAS 20-21: ANIME DVD



Tenemos dos copias del pack de **Patlabor: los OVAS** en DVD, cortesía Jonu Media, para regalarte. Si quieres uno de ellos, responde la siguiente pregunta:

¿Qué significa exactamente la expresión "Patlabor"?

MEGA HIRO

Rellena y recorta (o fotocopia) esta página y envíala a:
PANINI-CONCURSO MEGA HIRO 5
C/Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

NOMBRE Y EDAD:

DIRECCIÓN Y CP:

CIUDAD:

Nº DE TELÉFONO:

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO Nº 3

DVD DRAGON BALL Z
- Alberto Cheli Ballester (Denia, Alicante)
- Fernando Fanlo Baz (Biescas, Huesca)
- Aitor Fernández España (Vigo)
- Daniel Hernando (San Sebastián, Guipúzcoa)
- Javier Jareño Olmedo (Tomelloso, Ciudad Real)
- Andrés Nortes Beltrán (Alcantarilla, Murcia)
- Asier Olmo Blanco (Etxebarri, Vizcaya)
- Ángel Rivero Valverde (San Fernando, Cádiz)
- Pedro José Ruiz Martín (Madrid)
- José Manuel Tejedor (Guardo, Palencia)

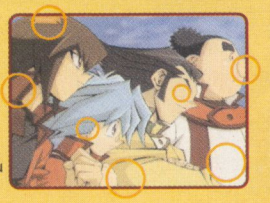
DVD EL CASTILLO AMBULANTE
- Pablo Bonilla Ortega (Sevilla)
- Luz Divina Delgado Castañeda (Arroyo de la miel, Málaga)
- Isabel Ferrer Navarro (Arenys de Mar, Barcelona)
- Álvaro González Maestre (Madrid)
- Juan Manuel López Hernández (Lorca, Mucia)
- Haizea Monje Valenzuela (Bonavista, Tarragona)
- Sergi Murillo Ferriz (Sant Boi de Llobregat, Barcelona))
- Esther Ortega Verdugo (Bda La Milagrosa, Málaga)
- Noelia Rodrígez Lay (Los Palacios, Sevilla)
- Patricia Vidal (Riveira, A Coruña)

LOTES YU-GI-OH! JCC
- Adrià Alarcón Molina (Badalona, Barcelona)
- Jorge Barrios Claver (Granada)
- José Manuel Camacho Hilton (Madrid)
- Antonio Gómez Rodríguez (Andújar, Jaén)
- Carles Miguel Guillem (Valencia)
- Cristian Millán (Barcelona)
- Juan Morell Bennasser (Palma de Mallorca)
- Miguel Olano Arregui (Zaragoza)
- Izan Pueñas Feito (Puebla de Alcocer, Badajoz)
- Mario Vega Edo (Parla, Madrid)

BANDAS SONORAS INUYASHA
- Endika Barbeitos García (Álava)
- José María Becares Manzanares (Terrassa, Barcelona)
- Miguel España Serrano (Casariche, Sevilla)
- Iñigo Jiménez Martínez (Tudela, Navarra)
- David López Francés (Aldaya, Valencia)
- Vicente Núñez García (Leioa, Vizcaya)
- Tatiana Rodríguez Díaz (Ourense)
- Javier Velasco Maia (Torrenueva, Ciudad Real)

SOLUCIONES A LOS PASATIEMPOS

NOMBRES ENREDADOS
1. Inuyasha
2. Kogoro
3. Pikachu
4. Hyoga
5. Naruto
6. Jaden Yuki
7. Sesshomaru
8. Vegeta
9. Zatch Bell
10. Luffy
11. Toruh
12. Atenea



CRUZADA
Horizontal: 1. Naruto, 2. Nevado, 3. Shinichi, 6. Amedio. Vertical: 4. Krilin, 5. Mamodos, 7. Roberto, 8. Megaman, 9. Nami., 10. Mireille

MEGA HIRO

DIRECTOR REVISTAS: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL Y MARKETING: Noemí Ruger
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN:
C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11.
www.panini.es

REALIZACIÓN: Estudio Fénix
C/ Torrent de Can Mariner, 41-43
08031 Barcelona.
Telf.: 934 20 40 90

PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones
mail@bolaochocomunicaciones.com

IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista
Polígono Industrial Polvoranca
C/ del Trigo, 19
Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO
© Panini S.A.
All rights reserved.

CÓMIC
LÁPIZ: Albert Xiques
TINTA: Dani Solans
COLOR: Oriol San-Julián
GUIÓN: Jürgen Zahn

panini revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola
DIRECTOR DE GRANDES SUPERFICIES: Isidre Garriga

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Elichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT . TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO

¿CONOCES NUESTRAS SERIES DE MANGA?

panini manga

Entra en nuestra web

www.paninicomics.es

y encuentra tu tienda más cercana.

¡¡Apúntate a la moda Manga!!

MARVEL RAMPAGE

TU REVISTA DE SUPERHÉROES

¡DVDS!

¡CINE!

¡JUEGOS!

¡CADA MES EN TU KIOSKO!

panini revistas

Copyright © 2004 Marvel Characters, Inc.